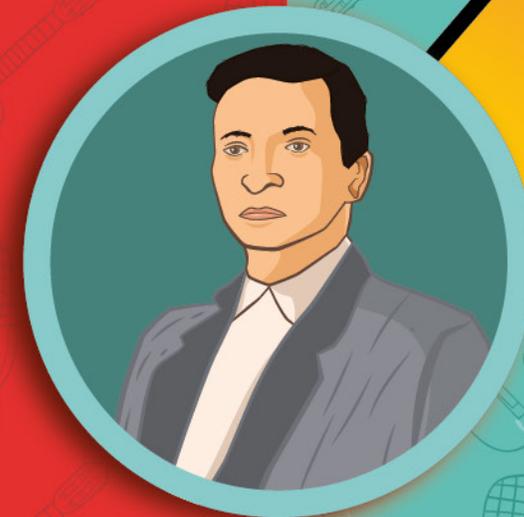


**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**DISEÑO  
ARQUITECTURA  
Y ARTE  
FACULTAD**



ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

# **Diseño Gráfico de un producto lúdico como aporte a la preservación de la música tradicional ecuatoriana.**

Proyecto de Graduación previo a la  
obtención del título de

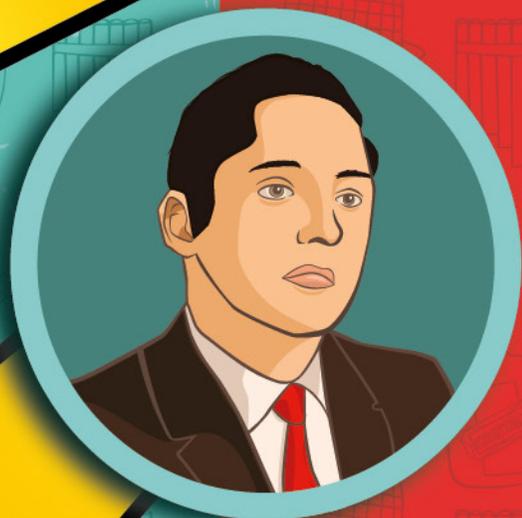
**DISEÑADOR GRÁFICO**

AUTOR

**ANDY SEBASTIÁN SACTA**

TUTOR

**DIS. JUAN CARLOS LAZO GALÁN**



CUENCA - ECUADOR  
2021



**AUTOR**

Andy Sebastián Sacta

**DIRECTOR**

Dis. Juan Carlos Lazo Galán

**FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN**

Todas las imágenes e ilustraciones fueron realizadas por el autor, excepto aquellas que se encuentran con su respectiva cita.

**DISEÑO Y DIGRAMACIÓN**

Autor

**Cuenca - Ecuador - 2021**



**Diseño Gráfico de un  
producto lúdico como  
aporte a la preservación  
de la música tradicional  
ecuatoriana.**

# DEDICATORIA

A mi madre por educarme con sabiduría, por ser un pilar fundamental en mi vida, por apoyarme siempre en todas mis decisiones, por tener mucha paciencia y no rendirme nunca.

A mis abuelitos, tíos y primos por todos sus consejos, su apoyo, por motivarme siempre a seguir adelante.

# AGRADECIMIENTOS

A mi madre Silvia que sin ti nada esto sería posible, gracias por creer en mí y aguantarme tanto, a mis abuelitos Angela y César por estar siempre a mi lado y apoyándome para no rendirme nunca, a mis tíos por todos sus consejos y apoyo incondicional.

A mis amigos José, Christian, Santiago, Paul, Pedro, Oswaldo y Karol, por ser parte de esta etapa de mi vida.

A todos los docentes que han sido parte de mi vida universitaria. A mi tutor Juan Lazo por su apoyo, paciencia y la ayuda brindada para la realización de este proyecto.

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

Cultura.....	12
Música Ecuatoriana.....	20
Sistema Gráfico.....	38
Diseño Lúdico.....	43
Juego .....	44
<b>ENTREVISTAS.....</b>	<b>55</b>
Forma, Función y Tecnología.....	61
Target.....	70
Persona Design.....	72
Partidos de Diseño.....	74
Plan de Negocios.....	77
Ideación.....	81
Proceso Creativo.....	85
Proceso de Diseño.....	95
<b>PRODUCTO FINAL.....</b>	<b>107</b>
<b>VALIDACIÓN.....</b>	<b>116</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>120</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>122</b>

# ÍNDICE DE IMÁGENES

**Img 1:** <https://bit.ly/3cEgXfG>

**Img 2:** <https://bit.ly/3gAb8Te>

**Img 3:** <https://bit.ly/3u4bs0c>

**Img 4:** <https://bit.ly/2QoInQ0>

**Img 5:** <https://bit.ly/3sQZy8K>

**Img 6:** <https://bit.ly/2Qnr2FZ>

**Img 7:** <https://bit.ly/3dQOJz7>

**Img 8:** <https://bit.ly/3gF7KXk>

**Img 9:** <https://bit.ly/3dS6eyY>

**Img 10:** <https://bit.ly/3eupr95>

**Img 11:** <https://bit.ly/3aEoYjy>

**Img 12:** <https://bit.ly/3dQdPyn>

**Img 13:** <https://bit.ly/3xjBCOV>

**Img 14:** <https://bit.ly/3vinl2T>

**Img 15:** <https://bit.ly/3pOZwhL>

**Img 16:** <https://bit.ly/3iRIC0H>

**Img 17:** <https://bit.ly/3gl9t3c>

**Img 18:** <https://bit.ly/3pREXkP>

**Img 19:** <https://bit.ly/3dVbXo5>

**Img 20:** <https://bit.ly/32MtVTd>

**Img 21:** <https://bit.ly/2Qomijq>

**Img 22:** <https://bit.ly/3pTvrOe>

**Img 23:** <https://bit.ly/3gxuVkp>

**Img 24:** <https://bit.ly/2RTQ4gA>

**Img 25:** <https://bit.ly/32JRUCq>

**Img 26:** <https://bit.ly/3sLRc2h>

**Img 27:** <https://bit.ly/32MIJCj>

**Img 28:** <https://bit.ly/3gE2gvK>

**Img 29:** <https://bit.ly/3sRZBAY>

**Img 30:** <https://bit.ly/3aGI3BT>

**Img 31:** <https://bit.ly/3tN8RI2>

**Img 32:** <https://bit.ly/32LkOC2>

**Img 33:** <https://bit.ly/32QOIVu>

**Img 34:** <https://bit.ly/3vhG3I3>

**Img 35:** <https://bit.ly/3vidlqr>

**Img 36:** <https://bit.ly/3vjzhI7>

**Img 37:** <https://bit.ly/2PmKr9r>

**Img 38:** <https://bit.ly/3vofRM1>

**Img 39:** <https://bit.ly/2QXOQ2O>

**Img 40:** <https://bit.ly/3vktyvq>

**Img 41:** <https://bit.ly/32JT8xw>

**Img 42:** <https://bit.ly/3gAZKGz>

**Img 43:** <https://bit.ly/330wSQL>

**Img 44:** <https://bit.ly/2R12Oks>

**Img 45:** <https://bit.ly/3tRnavp>

**Img 46:** <https://bit.ly/2R130Ac>

**Img 47:** <https://bit.ly/3ew4XNI>

**Img 48:** <https://bit.ly/3pOBIBc>

**Img 49:** <https://bit.ly/32KWuk3>

**Img 50:** <https://bit.ly/3dRmVuM>

**Img 51:** <https://bit.ly/3tS7iZv>

**Img 52:** <https://bit.ly/3nmDrWo>

**Img 53:** <https://bit.ly/3aFNTDn>

**Img 54:** <https://bit.ly/3nkEYwa>

**Img 55:** <https://bit.ly/3eu0ESO>

**Img 56:** <https://bit.ly/3dQg7gX>

**Img 57:** <https://bit.ly/3pPEr6Q>

**Img 58:** <https://bit.ly/3dQgQ1F>

**Img 59:** <https://bit.ly/3dObiV5>

**Img 60:** <https://bit.ly/3dQIMmX>

**Img 61:** <https://bit.ly/3dMDrfo>

**Img 62:** <https://bit.ly/2Qoozes>

**Img 63:** <https://bit.ly/3epUcfu>

# RESUMEN

La música tradicional siempre ha sido una parte importante de la cultura ecuatoriana y ha servido como enlace emocional para disfrutar con la familia y amigos sus diversas melodías. La música ecuatoriana, debido a la globalización, ha sido gravemente afectada por géneros foráneos que han modificado considerablemente los gustos de la población. Mediante el estudio de teorías sobre cultura, música tradicional, sistema gráfico y diseño lúdico, este proyecto propone preservar la música tradicional ecuatoriana a través de un juego donde se disfrute y conozca los diferentes ritmos musicales, así como a sus representantes.

**Palabras clave:**

Cultura, Globalización, Sistema Gráfico, Diseño lúdico, Juego, Ritmos musicales, Representantes

# ABSTRACT

Traditional music has always been an important part of Ecuadorian culture and it has served as an emotional link to enjoy its various melodies with family and friends. Ecuadorian music, due to globalization, has been seriously affected by foreign genres that have considerably modified the tastes of the population. Through the study of theories on culture, traditional music, graphic system and playful design, This project proposed to preserve traditional Ecuadorian music through a game where you can enjoy and learn about the different musical rhythms, as the same as their representatives.

**Keywords:**

Culture, Globalization, Graphic System, Playful Design, Game, Musical Rhythms, Representatives

# INTRODUCCIÓN

El Ecuador se ha caracterizado por tener una diversidad cultural, gracias a las etnias que se asentaron en varios territorios del país, las cuales nos ayudan a identificarnos como ecuatorianos. Una de las tradiciones ecuatorianas es la música, ya que esta siempre ha sido una parte importante del quehacer humano, ya que está presente en muchos momentos de nuestras vidas compartiendo con nuestras familias, amigos y conocidos, disfrutando de sus ritmos y letras. Pero a nuestra música tradicional hemos ido perdiendo el interés gracias a la globalización, modificando los gustos de la población y nuestras raíces culturales han ido desapareciendo con el pasar del tiempo.

Este proyecto busca preservar la música tradicional ecuatoriana a través de un juego donde se disfruta y conozca los ritmos musicales, así como sus artistas, haciendo que la población ecuatoriana especialmente los jóvenes se interesen más sobre nuestra cultura.

En el primer capítulo del correspondiente proyecto, se encontrará el marco teórico que analiza teorías como la cul-

tura, la música ecuatoriana, sistema gráfico y diseño lúdico, que serán necesarios para resolver la problemática planteada, además de la investigación de campo y análisis de homólogos que también forman parte.

En el segundo capítulo se encontrará el target a quién va dirigido el producto que son los jóvenes y adultos entre 18 a 75 años de edad, se detalla los partidos de diseño que servirán para dirigir al proyecto y por último se plantea un plan de negocios para el producto final.

Por último, en el tercer capítulo se realiza una lluvia de ideas, que nos ayudará a escoger la idea final, además del proceso de diseño, pasando por la bocetación, y la elaboración del producto un juego de mesa sobre la música tradicional ecuatoriana.

# OBJETIVOS

## OBJETIVO GENERAL

Ayudar a la preservación de la música tradicional ecuatoriana, mediante la generación de un producto lúdico.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.** Diseñar un producto lúdico sobre la música tradicional ecuatoriana.
- 2.** Desarrollar un sistema gráfico que será aplicado en el producto lúdico.



img 01 / Ilustración de Flechas





# CAPÍTULO 1

## INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA

# 1.1 CULTURA

La cultura es un tema muy estudiado y tiene un sinfín de definiciones, Harris (1990) define a la cultura como: “el conjunto aprendido de tradiciones y estilos de vida, socialmente adquiridos, de los miembros de una sociedad, incluyendo sus modos pautados y repetitivos de pensar, sentir y actuar (es decir, su conducta)” (p.4)

La cultura es un conjunto de bienes que contiene distintas manifestaciones de un grupo social que se va transmitiendo de generación en generación, pero no todos los saberes se imparten de igual manera entre la sociedad. Las prácticas que realiza el ser humano ya sea individual o colectivamente, establece la forma en cómo se relaciona con una persona o grupos de personas, para la supervivencia y una fácil adaptación en el entorno que se encuentra. Guerrero (2002) nos dice que la cultura existe gracias a que los seres humanos la producen, mediante la cotidianidad, en una respuesta a la realidad y esta a su vez está en un constante cambio.



img  
03

img 03 / Imagen de la Mama Negra

img 04/ Ritual Shuar

# 1.1.1 IDENTIDAD CULTURAL

La identidad cultural se ha dicho que es igual a cultura, pero no es así, son conceptos muy diferentes, Guerrero (2002) dice que la cultura y la identidad no tienen el mismo concepto, sin embargo, se debe tomar en cuenta que las identidades y las diferencias colectivas son representaciones simbólicas socialmente construidas, es decir, son el producto de un proceso socio histórico que se crea constantemente gracias a las acciones que realizamos.

Molano (2002) afirma que el concepto de identidad cultural es el sentido de pertenencia de una comunidad con la que

comparten los rasgos culturales. La identidad cultural la poseemos todas las personas, que está determinada por el nacimiento y por la cultura hegemónica. Esta comprende diversos aspectos como el idioma, los valores, las creencias, las tradiciones, entre muchas otras cosas son las que definen la identidad de un pueblo.

La identidad con el paso de los años ha ido cambiando, de manera que ésta no es estática, evoluciona según la sociedad, renovándose y adaptándose de las nuevas realidades históricas, para así no caer en el olvido.

img  
04



# 1.1.2 CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD

Como bien sabemos la identidad cultural es el sentido de pertenencia de una comunidad en la que comprende diferentes elementos que define a una persona o una comunidad.

La construcción de la identidad comienza cuando el individuo sabe diferenciarse de los demás grupos de personas, ya sea entre su misma sociedad o en diferentes sociedades. Para la construcción de la identidad Guerrero (2002) nos dice que las a partir de las cualidades del “ser”; nos permite saber quien “soy o somos esto” y “porque pertenecemos a esta cultura”, permitiéndonos decir lo que realmente pensamos que somos. En pocas palabras, podríamos decir que la identidad es un proceso que se construye con las interacciones sociales, y que ésta a su vez va cambiando, esto hace que no sea estática ni fija sino algo que se va reconstruyendo en un entorno específico.

img 05 / Fotografía niño Shuar



# 1.1.3 PATRIMONIO INTANGIBLE



El patrimonio cultural intangible son todas las prácticas y saberes que dejan nuestros ancestros, que a su vez se transmiten de generación en generación llegando ser un factor fundamental para la identidad de las personas y su sociabilidad. La UNESCO nos dice que es importante el conocimiento de la cultura inmaterial sobre las diferentes comunidades, para que las personas tengan un mayor respeto al entorno e historia de las culturas.

Para salvaguardar este patrimonio es importante tomar conciencia sobre nuestras costumbres y tradiciones que nuestros ancestros nos dejaron de herencia, seguir practicando y aprendiendo para no olvidar de dónde venimos. Olivera (2011) nos dice: “La salvaguardia de este patrimonio es una garantía de sostenibilidad de la diversidad cultural (UNESCO) frente a la creciente homogeneización provocada por la globalización, pero su fragilidad y vulnerabilidad hacen precisas medidas de protección urgentes” (p.664).

# 1.1.4

# INTERCULTURALIDAD

La interculturalidad es un trueque de saberes ancestrales que contribuye para que la sociedad se enriquezca de conocimientos esto con el fin de poder socializar y hacer que cada individuo pueda diferenciarse de los demás, siempre preponderando nuestra propia cultura con respecto a la adquirida de los demás.

Tipán (2017) menciona que:

Los procesos de interculturalidad permiten crear espacios de acuerdos democráticos significativos en el que permite el diálogo y la deliberación en las que las minorías no quedan rezagadas de un grupo de personas es decir no sean exclui-

das por ser diferentes y al contrario sean consideradas y tomadas en cuenta. (p.27)

Es importante comprender que los procesos de interrelación y comunicación de conocimientos de valores entre diferentes grupos culturales e individuos son independientemente de la posición que estos ocupen en la sociedad, obteniendo una buena relación entre los diferentes grupos culturales.

Donde las desigualdades sociales sean tratadas con respeto y responsabilidad generando un proceso de interculturalidad óptimo para el enriquecimiento de las masas.

img  
06



img 06/ Ilustración Niños Unidos

img 07/ Fotografía de Turista



img  
07

# 1.1.5 PÉRDIDA DE IDENTIDAD

Hoy en día la sociedad es cada vez más global y con el paso del tiempo la sociedad se olvida de las culturas y valores, costumbres y tradiciones de un pueblo o de un individuo. Eso es el vivir en un mundo mucho más globalizado, que todo se vaya perdiendo con el pasar de los años y dejemos a un lado nuestra propia identidad y el poder diferenciarnos de los demás. Bengoa (1996) nos dice que “Las modernizaciones, cuando son violentas, compulsivas e irreflexivas, tienen el problema de romper con las identidades pasadas, desvalorizar la cultura y provocar un enorme vacío cultural” (p.3).

Por otra parte, la tecnología ha ido invadiendo el pensamien-

to del ser humano mediante el internet y los aparatos electrónicos como los celulares y la televisión, todo es parte de la modernidad, pero hay que ser conscientes de cómo lo utilizamos, porque dejamos de poner atención a nuestro alrededor y muy pocos son los que quieren que sus costumbres y tradiciones regresen. Bengoa (1996) en su libro *La Comunidad Perdida* dice que: “La modernización es por su propia naturaleza un proceso de ruptura, de desvalorización creciente de todo lo anterior, que queda sometido a la categoría despreciable de “tradicional”, de “viejo”, “obsoleto”, “pasado de moda”, “no moderno” (p.3).

img  
08



# 1.1.6

# GLOBALIZACIÓN

Los cambios observados en el transcurso de los últimos años, con los avances tecnológicos, el incremento de las relaciones comerciales, los movimientos migratorios y las transformaciones político económicas, han provocado no sólo una mayor integración global, sino una relativa interdependencia que alcanza, prácticamente, todos los aspectos de la vida social: la economía, la política, la ecología, la comunicación, la cultura e, incluso, el fenómeno identitario. (Arias, 2009 p.8)

La globalización ha sido uno de los principales causantes de la pérdida de la identidad, y de nuestras costumbres y tradiciones, gracias a que la tecnología nos permite estar conectados con cualquier parte del mundo y nos dejamos influenciar por culturas internacionales, permitiendo que nuestra cultura vaya desapareciendo, haciendo que sea difícil diferenciarse entre las demás.

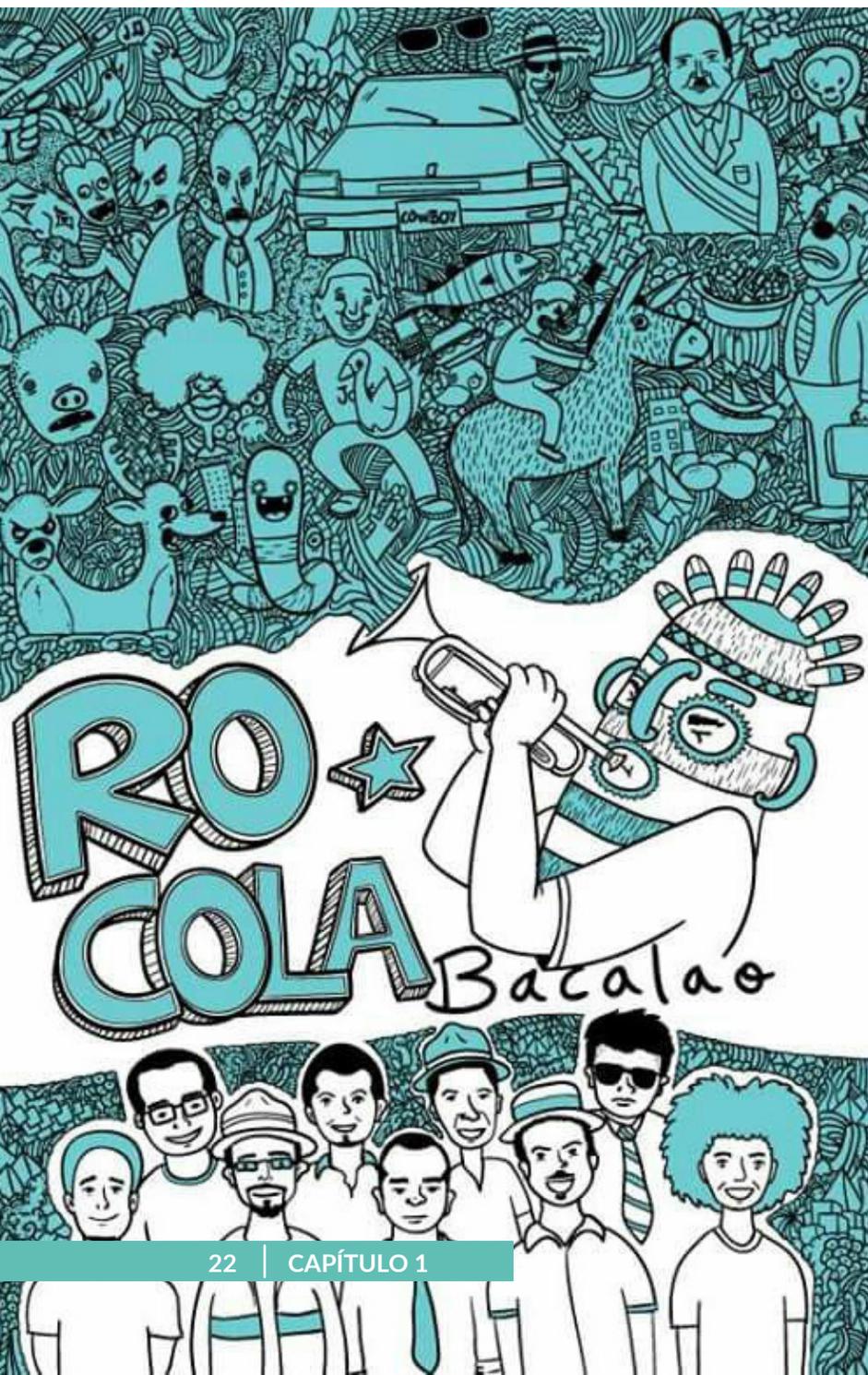
img 08/ Ilustración de Mujeres Indígenas

img 09/ Fotografía de Niño con un Globo Terráqueo

img  
09



# 1.2 MÚSICA ECUATORIANA



En la música tradicional ecuatoriana podemos encontrar diversos ritmos con influencia y adecuación de la música autóctona, europea y africana que a lo largo del tiempo han creado diversos géneros buscando representar la específica étnica y cultural.

El surgimiento de la música parte de la manifestación cultural de la sociedad, las vivencias, los sentimientos y emociones de cada pueblo, transmitiendo a las generaciones siguientes.

Con la llegada de la cultura mestiza comienzan a llegar nuevos elementos culturales que se extraen de los pueblos, permitiendo el surgimiento de nuevos ritmos musicales con una diferente percepción a lo originario, la cual podemos escuchar en varias ceremonias y festividades que se celebran en el país.

Las músicas ecuatorianas actuales, tradicionales o no, son el producto de relaciones interculturales cuyo principal escenario social es la gran ciudad. Son identidades múltiples cuyos gestores han cambiado sus patrones originales con manifestaciones pródigas en elementos culturales entrelazados que construyen nuevos sistemas de valores. (Sandoval, 2009, p.15)

# 1.2.1 PRINCIPALES RITMOS

Como se mencionó anteriormente en la música tradicional ecuatoriana podemos experimentar diferentes ritmos que surgieron en el Ecuador y que han sido parte de nuestra identidad, encontrando ritmos costeños, amazónicos y serranos, que manifiestan su cultura, sus sentimientos, las vivencias y la historia de cada pueblo.

img 10/ Ilustración de Festival

img 11/ Ilustración día del Pasillo

img  
11



Entre los principales ritmos musicales del Ecuador podemos encontrar:

img  
12

## EL PASILLO

La palabra “Pasillo” se deriva etimológicamente del diminutivo de “paso” “paso corto”; se ha encontrado conexiones de origen Europeo en el siglo XIX, introducido al actual territorio ecuatoriano desde Colombia y Venezuela con las guerras de la independencia; pero pronto adquiere características locales al ser influenciado por la música folclórica del País, históricamente el pasillo ha desempeñado varias funciones en la vida social de los ecuatorianos, ya que este género puede expresar alegría o nostalgia.

Los pasillos Ecuatorianos se distinguen según su origen geográfico: pasillo costeño y pasillo serrano. Los pasillos serranos tienden a ser más lentos, melancólicos y en tonalidad menor. Mientras que los costeños son rápidos, alegres, armónicamente más variados y con predominio de tonalidades mayores en la mayoría de los casos. El pasillo “Guayaquil de mis amores” es el perfecto ejemplo del pasillo costeño. Nicasio Safadi, un ecuatoriano de ascendencia libanesa, compuso la música de esta canción, con letra de Lauro Dávila, poeta y profesor de la clase media de Guayaquil. Este pasillo refleja el espíritu alegre de la gente costeña, su letra describe el esplendor del puerto en género de metáforas que acentúan la belleza y simpatía de la gente. (García et al., 2018)





img  
**13**

## EL SANJUANITO

El Sanjuanito es la música indígena más popular en la sierra ecuatoriana. Especialmente conocido es el sanjuanito de la provincia de Imbabura, que se baila en las celebraciones del inti Raymi en el solsticio de verano, también llamadas Fiestas de San Juan en honor a San Juan el Bautista, el santo patrón. Existen dos tipos de sanjuanito: el sanjuanito indígena, que se toca generalmente con dos flautas indígenas y un bombo en las zonas rurales, y el sanjuanito mestizo, que incorpora armonías e instrumentos de origen europeo como la guitarra, el violín, el acordeón y la armónica. (Wong, 2011, p.187)

img 12/ Fotografía de Artistas

img 13/ Fotografía baile San Juanito

## EL ALBAZO

Es un tipo de género musical proveniente de la sierra ecuatoriana, de origen mestizo y criollo. Disfruta de un alegre ritmo y normalmente es interpretada con requinto y guitarra. Es común además que se le interprete tocada por una banda popular.

Este género musical constituye un ritmo el cual, por lo general, ha sido siempre asociado con las nombradas bandas de

pueblo, las cuales transitan las calles durante las celebraciones de grandes fiestas. A esto se debe el nombre, lo cual constituye una derivación de esta etapa del día a lo cual se le suma el sufijo-azo que tiene un de representación aumentativa. Se interpreta y se escucha de forma tradicional en diferentes cantones de las provincias de Pichincha, Tungurahua y Chimborazo. (Martínez, 2015, p.10)

img  
14



## MARIMBA

“La marimba constituye una manifestación cultural que implica saberes, conocimientos, técnicas, usos y prácticas (rituales, festivas, artísticas), que las comunidades, los grupos y, en algunos casos, los individuos reconocen como parte de su patrimonio” (Mindá, 2014, p.46)

Es un tipo de género proveniente de la cultura esmeraldeña influyendo de un equipo instrumental de origen africano

como la percusión y sonajeros.

Las mujeres y los hombres de la comunidad esmeraldeña interpretan relatos y poemas que moralizan, critican y divierten, señalando una realidad y los modos de vencer los peligros. Estos suelen ser acompañados de un baile fonético y apasionado, donde hombre y mujeres danzan con los pies descalzos.

img  
15

img 14/ Fotografía baile Albazo

img 15/ Fotografía baile  
Marimba



## PASACALLE

El pasacalle es un tipo de música barroca, proveniente de España, pero al momento de llegar a nuestro país a principios del siglo XX toma la forma, estructura popular y los instrumentos musicales de nuestra región, convirtiéndose en música mestiza del Ecuador.

En sus líricas, describe las bellezas naturales que tiene cada

ciudad, convirtiéndose en un himno para varias provincias del país. La melodía más representativa de este género es “El chulla quiteño” compuesto por Alfredo Carpio. Al ser un género alegre y festivo, generalmente se utiliza en las fiestas sociales, aniversarios, ceremonias.

img  
16



# YAVARÍ

Es un género de la música indígena, el cual es asimilado en gran magnitud por la población ecuatoriana que hace referencia a cantos de amor o desamor.

Se considera el género más cultivado por el pueblo ecuatoriano durante el siglo XIX, teniendo semejanza a los pasillos del pasado siglo. Es preciso indicar que el mismo sufrió diferentes modificaciones a través de los tiempos. (Martínez, 2015, p.11)

img  
17

img 16/ Fotografía baile  
Pasacalle

img 17/ Fotografía baile Yavarí



## TONADA

La Tonada es un ritmo musical de alegres características, interpretado por bandas, muy típico en todas las festividades de los pueblos indígenas y mestizos.

Su base rítmica se parece mucho a la tonada chilena escrita en tonalidad mayor, pero con la gran diferencia que la tonada del Ecuador es escrita en tonalidad menor.

Se cree que la guitarra tiene mucho que ver con el apareamiento de la tonada, su nombre posiblemente deriva de la palabra tono. (Guzmán, 2014, p.22)



img  
**18**

img 18/ Fotografía baile Tonada  
img 19/ Fotografía Julio Jaramillo

# 1.2.2 PRINCIPALES REPRESENTANTES

## JULIO JARAMILLO

Julio Alfredo Jaramillo más conocido como “El ruiseñor de América”, nació el 1 de octubre de 1935, en Guayaquil. Dotado con cualidades especiales para la música, es considerado como el mejor cantante ecuatoriano de todos los tiempos. Grabó su primer disco “ Pobre mi madre querida”, en dúo con Fresia Saavedra, siendo este el disco que iniciaría su carrera. Con sus letras y melodías como: El Alma en los Labios, Cinco Centavitos, Alma mía, El aguacate, Nuestro Juramento, entre muchas otras, calaron profundamente en el público llegando a escucharse en varios países Latinoamericanos.

Para muchos ecuatorianos es considerado como un símbolo de la identidad nacional.

img  
19



## CARLOTA JARAMILLO

María Isabel Carlota Jaramillo, destacada artista e intérprete, nació el 9 de julio de 1904, en Calacalí. Es considerada como una de las figuras más talentosas gracias a su voz y su personalidad interpretativa, manteniéndose como un símbolo y orgullo de la canción ecuatoriana.

Gracias a un concurso que se realizó en conmemoración de la batalla de Pichincha en 1922, Carlota y su hermana participan en dicho concurso llegando a ser las únicas que resultaron triunfadoras; y gracias a esto al poco tiempo Carlota se convirtió en la primera actriz del espectáculo en Quito.

Para su primer disco en 1938 grabó en los estudios de Radio El Prado llamado "Honda pena", sencillo que le catapultará al éxito vendiendo miles de copias en su primer mes.

img 20/ Fotografía de Carlota Jaramillo

img 21/ Fotografía Guillermo Garzón Ubidia

img 22/ Fotografía de Margarita Laso

img  
20



## **GUILLERMO GARZÓN UBIDIA**

Guillermo Garzón Ubidia, nació el 25 de febrero de 1904, en Imbabura. Dotado de un talento multifacético como pintor, escritor, músico y compositor. Ha compuesto alrededor de 300 obras pasando por varios ritmos ecuatorianos así como el pasillo creando “La ventana del olvido”, el sanjuanito creando la obra más conocida “Pobre corazón”, los cachullapis creando “Dulce pena”, entre muchas otras; además de numerosos villancicos y música inédita con ritmos colombianos.



img  
**21**

## **MARGARITA LASO**

Margarita Laso escritora, productora y cantautora ecuatoriana, nació el 20 de julio de 1963 en Quito. En su carrera se ha especializado en los géneros tradicionales como pasillo, bolero entre otros. Ha encaminado su trabajo al desarrollo de actividades artísticas a nivel local y nacional, expandiendo la música ecuatoriana.

En 1997 consiguió el Premio Nacional de Poesía Jorge Carrera Andrade gracias a su libro “El trazo de las cobras”.

img  
**22**



## HERMANOS MIÑO NARANJO

Los Hermanos Miño es un grupo integrado por los hermanos Luis Eduardo y Héctor Danilo Miño Naranjo, precedidos de familia vinculada a la música.

Desde pequeños iniciaron su carrera como músicos en su ciudad natal Ambato, presentándose en aniversarios familiares y actos sociales en la escuela donde cursan.

Al trasladarse a la ciudad de Quito tuvieron una primera presentación en el coliseo Julio César Hidalgo donde tomaron contacto con el Dr. Gustavo Herdoíza propietario de la “Radio

Tarqui”, quien invitó a formar parte de su equipo comenzando así su carrera como artistas. Saltaron a la fama internacional en 1964, en el II Festival de la Canción Iberoamericana, alcanzando un importante reconocimiento gracias a su característico estilo interpretando el pasillo “Tu y Yo”.

Por su larga trayectoria artística el dúo ambateño ha sido considerado como los embajadores del canto ecuatoriano, representando un modelo a seguir para nuevas generaciones de cantantes ecuatorianos.



img  
**23**

img 23/ Fotografía de los  
Hermanos Miño Naranjo

img 24/ Fotografía de Hilda  
Murillo

img  
24



## HILDA MURILLO

Hilda Murillo Saavedra más conocida como “La Triunfadora de América”, nació el 15 de diciembre de 1951 en Guayaquil. Hija de los artistas Fresia Saavedra y Washington Murillo, quienes iniciaron el interés por el mundo artístico.

En su niñez realizó su primera grabación con la Orquesta América de melodías infantiles como: “El ratoncito Miguel” y “Marcha de las letras”. En su juventud comenzó a estudiar en la Universidad la carrera de Medicina, pero al poco tiempo se retiró para dedicarse a la música inclinándose por géneros como el pasillo y el bolero.

En 1973 la revista Vanidades de Nueva York, la declaró como la mujer latina más exitosa del año. Representó al Ecuador en 1974 en el Festival OTI en México.

En la actualidad la artista continúa en la actividad artística y musical presentándose en shows televisivos y en los escenarios más populares del país.

# 1.2.3 IMPORTANCIA DE LA MÚSICA TRADICIONAL ECUATORIANA EN NUESTRA SOCIEDAD

La música es una de las manifestaciones más importantes para la humanidad ya que esta está presente en todo momento de nuestra vida. Escuchando sus letras, sus melodías logrando transmitir diferentes emociones, permitiendo canalizar los sentimientos y hacer que la persona haga crecer su alegría y aliviando sus penas.

La música ecuatoriana es una manifestación muy importante para los ecuatorianos, ya que es nuestra cultura, nuestra identidad que nos permite diferenciarnos con el resto del mundo, Vallejo (2021) refiere que sin la existencia de nuestra música tradicional no llegaríamos a tener algo que nos identifique con el resto del mundo, ya que con este tipo de música existen las diferentes fiestas populares, las bandas de pueblos y los artistas que siempre están ahí para entretenernos.

img 25/ Fotografía Baile  
Folklorico





**Las expresiones culturales y artísticas que hay a través de la música proporcionan un elemento turístico donde las personas viajan para participar en actividad, como presenciar un concierto o una obra musical y disfrutar de la cultura que tiene cada país. (E. García et al., 2018)**

# 1.2.4 SITUACIÓN ACTUAL DE LA MÚSICA TRADICIONAL ECUATORIANA

A lo largo del tiempo la música tradicional ecuatoriana se ha ido encontrado con nuevos géneros que van surgiendo alrededor del mundo, Vallejo (2021) nos dice que estos nuevos géneros pueden llegar a opacar a los ritmos tradicionales, haciendo que muchos artistas que ejecutan este tipo de música se sientan inferiores otorgándole un mayor valor a productos extranjeros, reflejando una frágil identidad en los ecuatorianos ya que nos dejamos influenciar por culturas extranjeras, a tal punto de olvidándonos de nuestras raíces.

Gracias a la globalización de la música hace que sea más difícil que la música tradicional ecuatoriana pueda ser masiva, es decir, antiguamente nuestros padres y abuelos son los que escuchan este tipo de música; pero con la llegada de la tecnología hoy en día podemos encontrar varios estilos musicales y escoger el que más nos guste o identifique.

Por eso es importante fomentar y fortalecer nuestra música tradicional ya que es una de las grandes herencias que nos dejaron nuestros antepasados.





**“Si bien la música tradicional ecuatoriana ya no se escucha, ésta nunca va a morir gracias a muchas canciones clásicas que siempre van a estar ahí presentes en todo momento” (Vallejo, 2021)**

# 1.3 SISTEMA GRÁFICO

El diseñador tiene una de las mayores responsabilidades al momento de crear una pieza gráfica, permitiendo crear un lenguaje sistemático.

Al hablar de un sistema gráfico nos referimos a la construcción de distintas piezas gráficas correspondiente a un mismo entorno y poder reconocerlas, reforzando lo dicho Mazzeo (2017) nos dice que “una pieza gráfica (sistema) puede ser definida como un complejo de recursos gráficos (elementos) interactuantes” (p.61).

Existen algunos elementos gráficos que se deben tomar en cuenta al momento de realizar dentro de un sistema gráfico, que ayudarán a identificar el proyecto como un solo conjunto. Dentro de estos elementos podemos encontrar, la tipografía, las imágenes, el color y la composición; éstas harán parte de la intención de comunicación en la que se enfoque el proyecto. Mazzeo (2017) afirma: “El repertorio de elementos que constituyen un sistema gráfico es producto de un reflexivo proceso de selección entre el universo de recursos gráficos posibles, y se fundamenta en el recorte conceptual sobre el tema del proyecto así funcionales” (p.63).

img 26/ Packaging para “L’Amo7e”

img 28/ Ilustración para Resturant



# 1.3.1 ELEMENTOS DE UN SISTEMA GRÁFICO

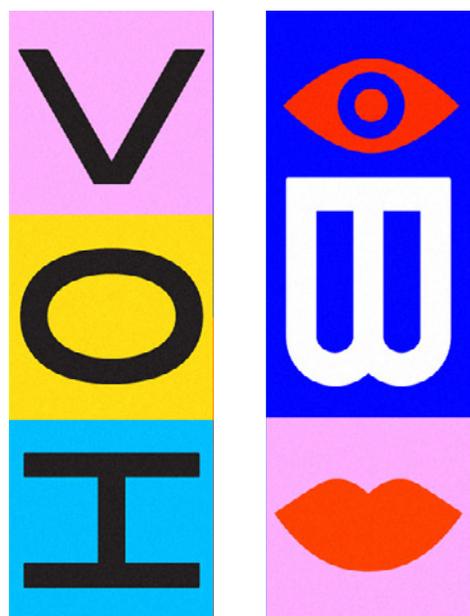


img  
27

## TIPOGRAFÍA

Las diferentes familias gracias a su morfología permite que sus formas puedan interactuar con las imágenes seleccionadas, teniendo así una mejor armonía y un contraste formal. (Mazzeo, 2017)

La elección de una buena tipografía es el plus dentro de un sistema ya que juega un papel importante en la gráfica, con la finalidad de comunicar a la persona.



img  
28

## IMAGEN

“La selección del criterio de lenguaje gráfico de las imágenes surge de analizar, dimensionar y definir qué aportan, en el plano del significado, sus diferentes modos de representación.” (Mazzeo, 2017, p.69)

Las imágenes predominan en el campo de las producciones de diseño gráfico, a veces llegando opacar a los demás componentes del sistema, ya sea una fotografía o ilustración, desempeña un papel integral en cualquier publicación.

## COLOR

Los colores llegan a tener diferentes significados, ya que puede ser capaz de transmitir un estado de ánimo o describir una realidad, además la utilización del color nos sirve para diferenciar y establecer conexiones en una pieza gráfica. (Lupton y Phillips, 2016)

La elección de una buena cromática define el carácter que va a tener la pieza gráfica, aportándole un fuerte valor simbólico y una organización a los elementos para la retención de los usuarios.

## Composición

“La composición es un elemento muy importante, esto es, la disposición de los distintos elementos dentro del espacio visual o formato de manera equilibrada y ordenada, con el fin de transmitir o comunicar un mensaje al público objetivo.” (García, 2018)

img 29/ Branding para  
Restaurant de Sushi

img 30/ Branding para  
Festival de Música



# 1.3.2 CÓMO DISEÑAR UN SISTEMA GRÁFICO

El diseño de un sistema gráfico es un proceso en la cual se debe tomar decisiones precisas y certeras que llevarán al éxito al producto. Por eso es necesario definir las características de los elementos que conformarán todo el sistema gráfico.

“Diseñar sistemas hace necesario pensar en conjuntos de piezas gráficas que poseen cierta relación entre sí pero conservan, cada una, su propia especificidad”. (Mazzeo, 2017, p.95)



img  
30

## Sistema de baja complejidad (cerrado)

Este sistema principalmente se basa en el uso limitado de elementos visuales de las piezas gráficas, reduciendo las posibilidades de generar variables y sus partes no llegan hacer un conjunto de piezas: por ejemplo un sistema de papelería, una serie de afiches, una familia tipográfica, entre muchos otros.

## Sistema de alta complejidad (abierto)

Los sistemas de sistema de alta complejidad nos permiten generar diferentes variables ya que puede soportar nuevos elementos gráficos que se le añaden al proyecto: por ejemplo una identidad corporativa, un sistema de señalética, entre otros.

# 1.4 DISEÑO LÚDICO

img  
31

El diseño lúdico tiene como objetivo estimular al usuario por medio del juego desarrollando su creatividad y aumentando su aprendizaje. El diseño lúdico principalmente se puede ver aplicado en el diseño infantil pero este puede ser aplicado para todo tipo de usuario desde los jóvenes hasta los adultos.

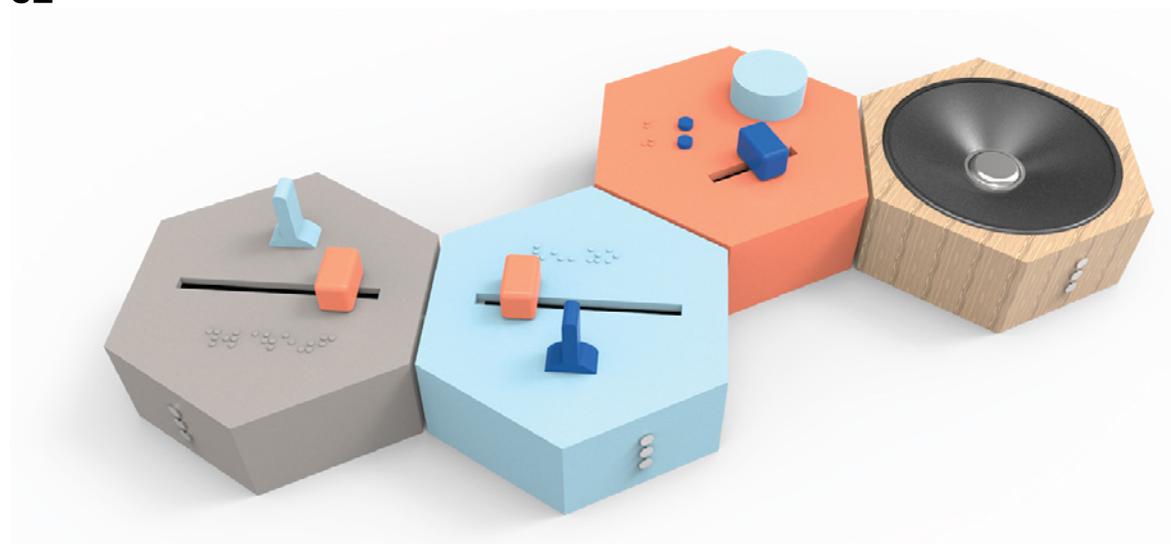
Nuestros primeros aprendizajes o llamémosle ideas (representación de una cosa en la mente), o mejor aún toda la información primaria y básica del ser humano que correlaciona sus sentidos se inician en el juego o la lúdica, que también puede considerarse como artística (tocar un instrumento, pintar...), estas son las bases de nuestra enseñanza, pero se pierden porque asumimos que la vida no puede ser un juego y reprimimos ese niño que todos llevamos dentro. (Barrantes, 2017, p.30)



# 1.4.1 OBJETO LÚDICO

Los objetos lúdicos son herramientas muy importantes para el desarrollo del aprendizaje, aumentando la creatividad, adquiriendo habilidades y destrezas, creando experiencias satisfactorias e inolvidables. Castillo (2011) menciona que “Encontramos entonces objetos lúdicos, comúnmente denominados juguetes, destinados al entretenimiento, diversión y recreación, sin un fin de transmisión de saberes específicos” (p.94).

img  
**32**



img 31/ Fotografía de Biblioteca

img 32/ Objeto de Melodías

# 1.5

# JUEGO

El juego es una de las maneras de disfrutar el tiempo con amigos o individualmente, ya sea de manera digital o analógica, proporcionando placer, diversión o entretenimiento, independientemente de la edad que tenga. Aranda en su libro *Game & Play* (2015) nos dice que: “el jugar es una manera de entender lo que nos rodea, quiénes somos y también una forma de relacionarnos con los demás” (p.12).

El juego es la mejor manera para estimular la actividad mental y el sentido práctico, diseñando una estrategia mental, llevándola luego a la práctica. De esta manera el juego adquiere un carácter educativo donde cada persona involucra el desenvolvimiento de la mente con un sentido lúdico y de manera divertida.

García en su libro *Fundamentos teóricos del juego* (2016) expone varios tipos de juegos sin clasificarlos.

img 33/ Fotografía de Rompecabezas



# TIPOS DE JUEGOS

## **Juego libre / de reglas**

Este tipo de juego libre se da principalmente para las primeras etapas de edad o en conductas lúdicas ya que estas no están sujetas a seguir unas reglas o jueces. Por otra parte, existen juegos donde las reglas son muy importantes para que no pueda haber ningún enfrentamiento entre los participantes.

## **Juego espontáneo / dirigido**

El juego espontáneo se crea a partir de los intereses que tengan los participantes, siendo ellos los que dirigirá y protagonizará su juego. Mientras que el juego dirigido son los que hay un mediador que cambia los distintos aspectos en función de los objetivos.



## Juego simbólico / creativo / imaginativo

El juego simbólico representan creencias, situaciones, sucesos o conceptos. Mientras que en el juego creativo estimula la capacidad de crear alguna cosa o ha sido inventado por los jugadores.

En el juego imaginativo se representan imágenes formadas por la fantasía. Todos ellos se suelen desarrollar en las primeras etapas evolutivas del individuo.



img  
34

## Juego de adivinanzas / de palabras

El juego de adivinanzas se basa en el descubrimiento de determinados enigmas u objetos que están ocultos, por ejemplo podemos incluir los juegos de pistas, búsquedas del tesoro entre otras. Mientras que los juegos de palabras se trata de enlazar o averiguar determinadas palabras o frases, estos tipos de juegos pueden ser juegos de preguntas y respuestas o de completar trabalenguas y canciones. Estos tipos de juegos suelen darse en un salón de clases, durante un viaje o en campamentos de verano.



img  
35

img 34/ Fotografía de Puzzle

img 35/ Fotografía de Familia jugando

img 36/ Fotografía de Niños con la Maestra

img 37/ Fotografía de Niños en Clase

### **Juego de sensomotor / psicomotor**

Estos dos tipos de juegos desarrollan principalmente desde tempranas edades, y consisten en, la asociación de sensaciones provenientes de los sentidos en el juego sensomotor para el desarrollo de habilidades sensoriales, o la asociación de estrategias de pensamiento en el juego psicomotor percepción, decisión y ejecución, implicando una parte más cognitiva del movimiento.



img  
36

### **Juego de ritmo / con música / con canciones**

En el juego de ritmo se repiten de una manera ordenada los sonidos o movimientos, de una forma coherente con la distribución del tiempo y el espacio. Por otra parte, el juego con música puede estar asociado con medios tecnológicos como los radios o celulares. Mientras que en el juego de canciones se utiliza únicamente el acompañamiento de la voz. (García, 2016)



img  
37

## Juego de construcción

Este tipo de juego son aquellos donde la imaginación y la creatividad son la base fundamental, mediante la manipulación de determinados objetos para llegar a conseguir alguna figura o como una resolución de un enigma. (García, 2016)



img  
38

## Juego de fantasía, de proeza, de competición

En el juego de fantasía se juega imaginando situaciones o ambiente, no implicando materiales muy sofisticados. En el de proeza se intenta que los jugadores consigan realizar determinadas acciones, implicando una superación personal y/o grupal. En el juego de competición existen enfrentamientos entre los jugadores, que tienen objetivos opuestos. (García, 2016, p.53)



img  
39

## **Juego infantil / de jóvenes /de adulto / de senectud**

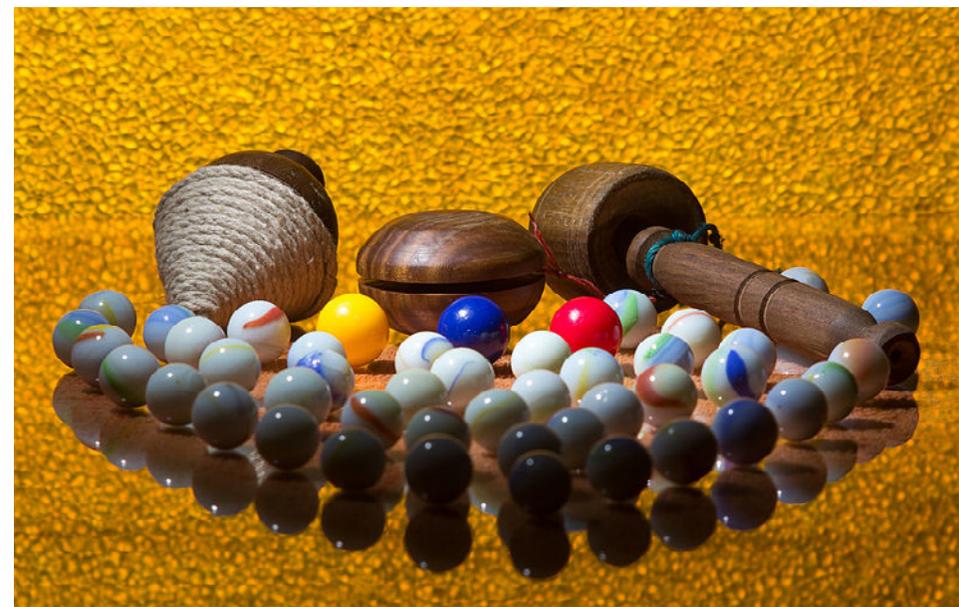
Estos tipos de juegos se diferencian por diversas variables por ejemplo el juego infantil mantiene rangos de edades de 0 a 12 años, por otro lado el juego de jóvenes estos implican la comparación demostrando diversas cualidades físicas, sin embargo en el juego de adulto al igual que el juego de jóvenes tenemos el factor de la competición, pero en los aspectos físicos no llegan a tener mucha relevancia. (García, 2016)



img  
**40**

## **Juego autóctono / popular / tradicional**

Son aquellos que han existido a lo largo del tiempo, por lo general este tipo de juego no necesita soportes electrónicos. Son actividades donde el cuerpo completa la mayor parte, un ejemplo de juegos son la rayuela, la carrera de bolsas, entre otras. (García, 2016)



img  
**41**

img 38/ Fotografía  
de Legos

img 39/ Fotografía  
de Ajedrez

img 40/ Fotografía  
Adultos Pintando

img 41/ Fotografía  
de Jugos Clásicos

## **Juego de salón / de sobremesa / de aperitivo / de velada / de expresión / humoradas**

Los juegos de salón son aquellos donde los bailes, los juegos con música y ritmo, los trucos de magia, el bingo, entre muchas otras, son las más utilizadas para personas adultas.

Los juegos de sobremesa son juegos de cartas, dados y fichas, juegos con tableros; suelen ser más relajados motivadamente, también se dan en familia y se suelen emplear en animación turística, campamentos, etc.

Los juegos de aperitivo suelen estar ubicados antes del almuerzo en hoteles, siendo bastante relajados e incitando al público a un consumo dentro de la instalación hotelera, a la vez que se crea un ambiente de distensión y distracción; aparecen juegos con dardos, cartas, carabina, bolos, etc.

En los juegos de velada suelen incluirse pruebas de habilidad, de baile, de conocimiento del grupo, historias de miedo, olimpiadas locas, risas provocadas por los participantes en el juego, etc; se suelen desarrollar en campamentos, excursiones y hoteles.

Las humoradas son concursos de chistes, de situaciones extrañas, etc., en las que lo expresivo tiene una gran importancia. (García, 2016, p.56)



# 1.5.1 CÓMO DISEÑAR UN JUEGO DIDÁCTICO

El juego es una de las estrategias que se puede utilizar al momento de aprender sobre un tema determinado. Estos deben contar con reglas y objetivos claros que le permitan al usuario comprender la finalidad del juego para lograr fijar las metas y tomar decisiones para alcanzar la victoria adquiriendo nuevos conocimientos.

img 42/ Fotografía Partida de Poker

img 43/ Ilustración de Juegos de Mesa

img  
43



Para la elaboración de un juego Chacón (2008) propone 10 pasos que se debe tomar en cuenta:



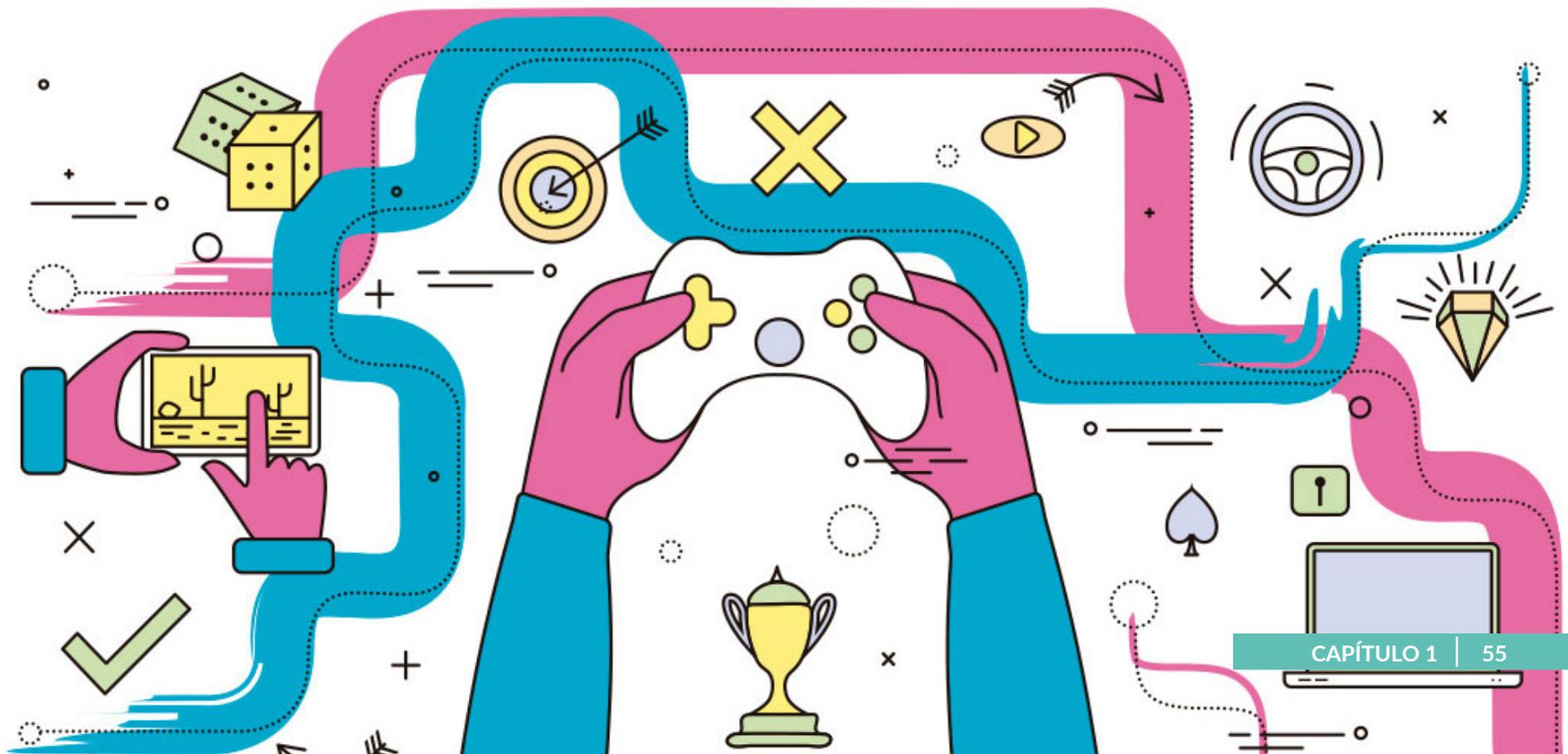
- 1.-** Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- 2.-** Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- 3.-** Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- 4.-** Visualizar el material más adecuado.
- 5.-** Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras.
- 6.-** Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- 7.-** Imaginar el juego como si fuera una película.
- 8.-** Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- 9.-** Aplicar con el usuario y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- 10.-** Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica. (p.5)

# 1.5.2

# GAMIFICACIÓN

La gamificación es un técnica de aprendizaje donde la mecánica de los juegos forma una parte importante, ya que consigue mejores resultados en la enseñanza, mejorando su capacidad de absorber los conocimientos de una manera más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario, Teixes (2015) menciona que: "La gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos" (p.18).

img 44/ Ilustración sobre la Gamificación







# INVESTIGACIÓN DE CAMPO

---

**ENTREVISTAS**

# 1.6

# ENTREVISTAS

## Psicólogo

### 5.1.1 David Luzuriaga

#### **Cuéntanos un poco de ti, tu formación y tu experiencia.**

Hola, soy David Luzuriaga graduado de psicólogo clínico, curiosamente también he tenido lecciones de música durante mi infancia y adolescencia, tengo experiencia en el ámbito hipnótico y me encuentro formándome en un posgrado de neuropsicología. Un gusto poder ayudarte

#### **¿Desde la psicología cómo crees que impacta la música en los jóvenes?**

Personalmente creo que la música es el medio por el cual los jóvenes se expresan y dan a conocer sus gustos, vivencias, dando así a hablar inconscientemente lo que no se les hace fácil expresar, la música es muy importante ya que facilita muchos estados mentales, y en muchas ocasiones ayuda incluso con la formación de grupos juveniles (jorgas) en las que se comparte el mismo gusto musical, por ende compartirán las mismas experiencias.





**¿Cuál es el comportamiento de los jóvenes al escuchar otro tipo de género musical; por ejemplo la Música Tradicional Ecuatoriana?**

Personalmente creo que los jóvenes en la actualidad han encontrado el sentido a muchas de las canciones ecuatorianas y el sentimiento que estas traen a pesar de los prejuicios que se crean de “música de viejos”. Poco a poco la gente empieza a encontrar el sentido de la música, obviamente cada género tendrá espacio en una ocasión específica, por ejemplo con los pasillos que expresan profundo amor.

**¿Cómo crees que las herramientas lúdicas ayudan a los jóvenes?**

De acuerdo a la función de la herramienta o programa ayudaría bastante, y sobre todo el hecho de que estamos en una época en la que todo se hace mediante la tecnología, por lo tanto a mi manera de ver ayuda en la interacción cotidiana

**¿Crees que las herramientas lúdicas (juegos, app, etc..), podrían cambiar este comportamiento en los jóvenes al escuchar otro género?**

Hay que tener en cuenta que la música es la manera más fácil de que las personas entren en las escenas, por ejemplo las bandas sonoras en las películas o series, a pesar de que existen varios géneros, hay música que ayuda más para generar tensión o relajación durante un juego por ejemplo.

## Magister

### 5.1.2 Cristian Vallejo Y.

#### **Cuénteme un poco de usted, su formación y su experiencia.**

Hola, me llamo Cristian Vallejo, soy docente en la Universidad de Cuenca. Vengo de familia de músicos, mi papá fue músico profesional el tenía un orquesta en la ciudad de Cuenca que se llamaba Orquesta Los Dinámicos donde me forjé como músico para luego ingresar a la Universidad de Cuenca donde estudié la carrera de música. Toda mi vida me he dedicado a la percusión y he tenido la suerte de trabajar con varios estilos musicales, como la música clásica, la música latina, música nacional, pop, rock, entre otras. Tengo una maestría en pedagogía musical y en este momento estoy estudiando un doctorado de musicología en Argentina, pero por cuestiones de la pandemia no he podido culminar. He sido profesor en algunas instituciones y he trabajado en proyectos conjuntos acompañando a varios músicos y también en trabajos propios con música inédita.

#### **¿Para usted qué es la Música Tradicional Ecuatoriana?**

La Música Ecuatoriana para mi es un pequeño vestigio de lo europeizado de la música tonal (notas musicales) y la función de las razas, ya que muchos géneros tradicionales hay en países como Perú o Colombia, pero la diferencia que tiene Ecuador es que hay una variedad increíble de música tradicional obviamente con esa raíz colonizada de la música tonal, pero logrando forjar varios estilos, varios géneros musicales como el pasillo, el albazo, san juanito, que han sido muy conocidos y se ejecutan hasta ahora en varios formatos digitales.



### **¿Cuál es la situación actual de la música tradicional ecuatoriana?**

Yo creo que la música tradicional no va a morir nunca, mas bien creo que gracias a la globalización ahora es más difícil que la música tradicional sea masiva porque antiguamente el que escuchaba música tradicional ecuatoriana eran nuestros papás, nuestros abuelos, pero ahora al tener una globalización de la música, y una herramienta como youtube nos hace tan fácil de escuchar un sinfín de géneros y nos apegamos a lo que nos gusta, ya no escuchamos lo que nos obligan si no escuchamos lo que queremos, y si bien la música tradicional ecuatoriana ya no se escucha en la actualidad, ésta nunca va a morir gracias a muchos artistas, a muchas canciones clásicas que siempre van a estar ahí presentes en todo momento.

### **¿Cree que es importante conocer la música tradicional ecuatoriana?**

Obviamente es sumamente importante conocer la música tradicional porque es nuestra identidad, si bien hay música andina todo está apegado a la parte tonal porque son instrumentos que se pueden tocar, y tanto los albazos como los pasillos son nuestra identidad, es nuestra cultura, son nuestras tradiciones; no habría una fiesta sin una banda de pueblo o

un grupo que cante música tradicional ecuatoriana creo que eso no debe morir.

Juan Fernando Velazco ha sido uno de los artista que ha logrado globalizar un poco más la música tradicional ecuatoriana por la maximidad de público que tenía, hizo cantar pasillos a muchos artistas extranjeros y de una o de otra forma si hizo que se difunda la música ecuatoriana y hay grupos que sí hacen este tipo de música, pero una de las cosas complicadas es la globalización de la música, haciendo que sea difícil difundir nuestra música, por eso es importante crear alguna publicidad o alguna plataforma para que los jóvenes conozcan, pero lastimosamente no hay ningún apoyo.

### **¿Cómo cree que influye la música tradicional ecuatoriana en los jóvenes?**

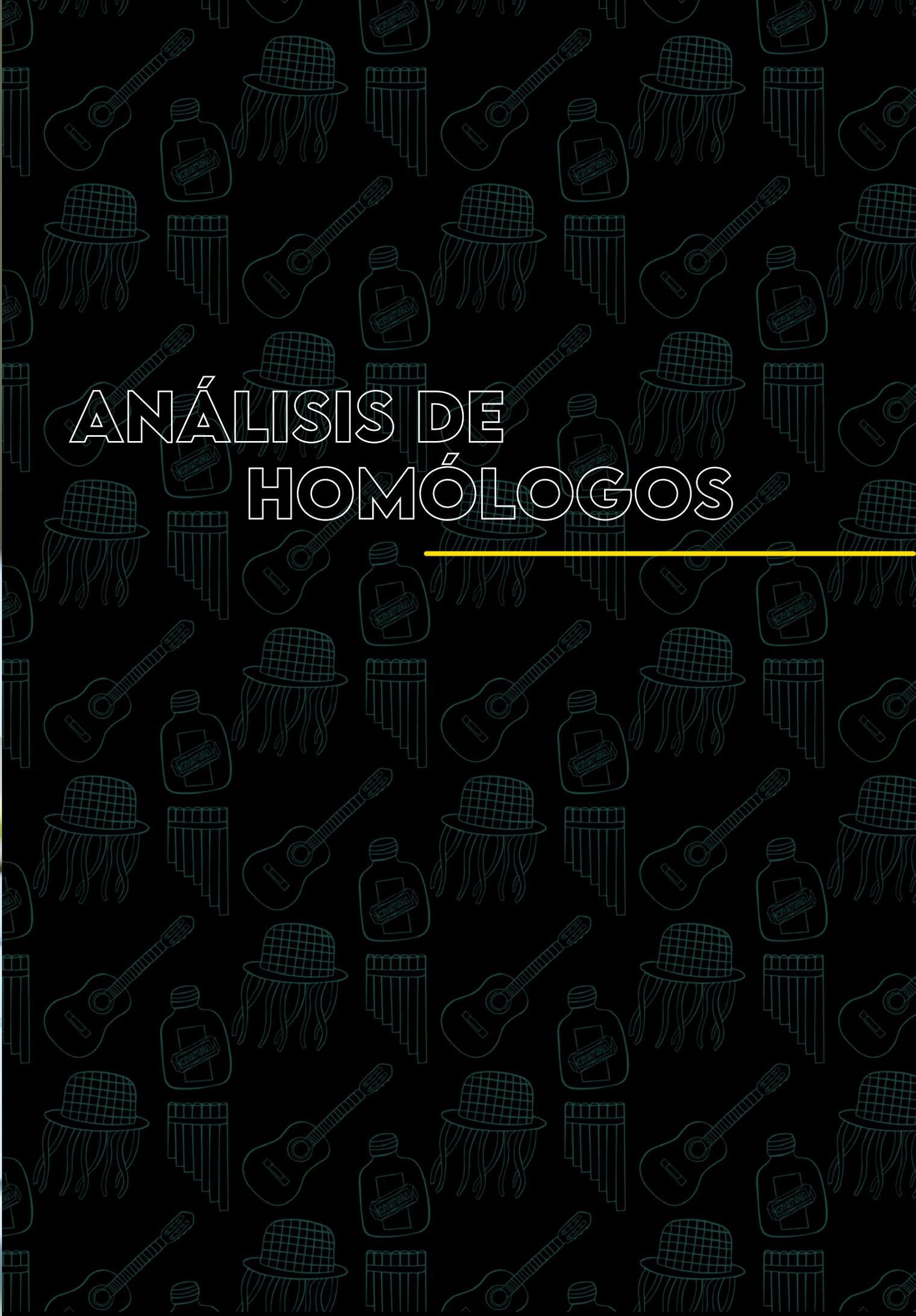
Creo que influirá de una buena manera, obviamente no digo que a todos les vaya a gustar, pero por lo menos conocieran y supieran por cultura general qué ritmos ecuatorianos existen, qué música tradicional existe y no se queden solo con el pasillo. Lo que yo he llegado a ver es que la música tradicional ecuatoriana llega a ser atractiva cuando uno crece más y crece más la identidad de uno, por ejemplo cuando estamos en la Universidad llegamos a identificarnos más con nuestra tierra.





# ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

---



# 1.7 FORMA, FUNCIÓN Y TECNOLOGÍA

## 1.7.1 El Melómano

**Nombre:** El Melómano

**Autor:** Maldón

**Ilustrador:** Max Aguirre

Este proyecto está realizado por Maldon una empresa argentina que se dedica a hacer juegos de mesa para disfrutar con la familia o amigos. El desarrollo de este proyecto se enfoca principalmente para los amantes de la música, donde podemos encontrar diversos géneros, comenzando desde los clásicos boleros hasta el increíble sonido del rock, sacándonos el músico que llevamos dentro.



## FORMA

Las ilustraciones de este proyecto parten de una temática retro con un estilo caricaturesco y el uso de las texturas son perfectas para representar y darle vida a los elementos, generando contrastes llamativos.



## TECNOLOGÍA

**Materiales:** Cartón compacto y cartulina 300gr

**Formato caja:** 26 x 23

**Formato tarjetas:** 7,7 x 10,6

**Formato tablero:** 17 x 20

**Impresión:** offset full color

**Impresión caja:** cartón compacto forrado con papel impreso por fuera.

Este producto por la cantidad de detalles y texturas pudieran ser trabajadas en Adobe Photoshop ya que este programa facilita una mejor libertad a la hora de crear piezas gráficas.

img 49/ Juego de Mesa "El Melómano"

## FUNCIÓN

Este tipo de juego con una excelente calidad en las ilustraciones, presenta la manera más divertida de saber y conocer sobre la música. Cada tarjeta contendrá un fragmento de una canción, con palabras borradas donde los jugadores deberán completar el fragmento y contestar una serie de preguntas relacionadas al tema o la banda y quien primero consiga los 3 discos de Platino será el ganador.





## 1.7.2 Ritmo y Bola

**Nombre:** Ritmo y Boulet

**Autor:** Gabriel Ecoutin

**Ilustrador:** Stéphane Escapa

Esta propuesta está realizada por Gabriel Ecoutin donde la coordinación y la concentración es el factor fundamental para el desarrollo del juego. Mediante el ritmo de la canción We Will Rock You, la emblemática canción del famoso grupo Queen, los jugadores tendrán que seguir su ritmo de la canción con sus manos. Cada participante recibirá una tarjeta con un gesto y cada vez que sea su turno el jugador tendrá que realizar el gesto del anterior participante.

## FORMA

El uso de ilustraciones es fundamental en este proyecto. Sus ilustraciones se basan en un estilo cartoon, inspirados en personajes de la cultura popular, utilizando colores vivos que llaman la atención del lector.

## Función

La función de “ritmo y bola” es muy útil para la concentración, la agilidad mental y la coordinación, lo cual es una actividad muy divertida que se puede jugar con familia o amigos.

## Tecnología

**Materiales:** cartulina 300gr3

**Formato tarjetas:** 8 x 8

**Impresión:** offset full color

Las ilustraciones son trabajadas con técnicas digitales y pinceles texturizados en el programa Adobe Photoshop.

img 50/ tarjetas de “Ritmo y Bola”



### 1.7.3 The Beatles

**Nombre:** Trivial Pursuit: The Beatles Edition

**Autor:** USApoly

El desarrollo de este proyecto se enfoca en los amantes de la música The Beatles, donde podemos encontrar 2500 preguntas relacionadas con temas históricos, datos curiosos, canciones, etc de la banda, que entretienen y a la vez aprenden los fanáticos y no fanáticos.

#### FORMA

El tablero de juego es un formato plegable que contiene una historia en una cara de la hoja, donde distintas zonas marcan cada tema, permitiendo ponderar cada una de las zonas, valorando con mayor puntuación aquellas por donde sea más difícil acertar.

#### FUNCIÓN

Este juego es creado por USApoly donde se busca homenajear a la banda, creando un divertido juego de mesa, para compartir con la familia o con los amigos, poniendo a prueba nuestros conocimientos sobre la banda más grande del mundo.



img 51/ Juego de Mesa "The Beatles"

#### TECNOLOGÍA

**Materiales:** Cartón compacto y cartulina de 300gr

**Formato caja:** 27 x 26

**Formato tarjetas:** 7,7 x 10,6

**Formato tablero:** 46 x 46

**Impresión:** offset full color

**Impresión caja:** cartón compacto forrado con papel impreso por fuera.

Este producto por la cantidad de detalles y texturas pudieran ser trabajadas en Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.





# CONCLUSIÓN

Una vez finalizada el proceso de investigación teórica e investigación de campo se puede concluir que:

La música tradicional ecuatoriana está formada por la europeización y la mezclas de razas, surgiendo varios géneros tradicionales, como una manera de manifestación cultural de la sociedad, pero desde la llegada de la globalización este tipo de música se ha ido quedando en el olvido, escuchando nuevos estilos musicales como el Reggaetón, Rock, Pop entre muchas otras; haciendo difícil difundir este tipo de música y que a su vez nuestra identidad como ecuatorianos evolucione adaptándose al contexto social. Por consiguiente, el preservar este tipo de música es muy importante para que no llegue al punto de desaparecer.





# CAPÍTULO 2

---

## PLANIFICACIÓN



# 2.1 TARGET

Para la elaboración de este proyecto de diseño, es necesario establecer la franja de edad de los usuarios que tendrá el producto final. El producto estará dirigido a una franja de 18 a 28 años de edad, ya que esta etapa los jóvenes comienzan a identificarse más con nuestra tierra.

## 2.1.1 Segmentación

### Segmentación de Demográfica

**Edad:** 18 - 75 años

**Género:** Hombre, Mujer, Otros.

**Ocupación:** Estudiantes, Profesionales

**Nivel Académico:** Bachiller, Tercer Nivel.

**Clase Social:** Media, Media - Alta

img 53/ Ilustración Jóvenes Saludando

img 54/ Ilustración de Jóvenes Bailando

img 55/ Ilustración de Familia Jugando

img  
53



### Segmentación Geográfica

**País:** Ecuador

**Ciudad:** Todas las ciudades del país

**Zona:** Urbana

## Segmentación Psicográfica

**Personalidad:** Amigable, Curioso, Sociable

**Estilo de Vida:** Trabajador, Aplicado, Melómano, Activo, Estudioso

**Gustos:**

Fiestas populares

Música

Cultura Ecuatoriana

Juegos

Viajar

**Valores:**

Respeto

Responsabilidad

Compañerismo

Superación

img  
54



img  
55



## Segmentación Conductual

Jóvenes que tienen el gusto por su cultura, con ganas de descubrir y pasar un momento ameno con amigos.

# 2.2 PERSONA DESIGN

## DANIEL HURTADO

Daniel es un joven de 21 años, estudiante de 7mo ciclo de Artes Musicales. Su personalidad sociable y curiosa le ha permitido conocer muchos amigos con gustos similares como ir a fiestas, conciertos, eventos culturales o realizar cualquier actividad en la que pueda pasar un momento ameno. Desde pequeño he tenido el gusto por la cultura musical, desde entonces siempre he estado interesado en conocer nuevos géneros.

Cada fin de semana le gusta realizar actividades para despejar su mente y aprender nuevas cosas. Por ejemplo, una de sus actividades favoritas es viajar y así poder descubrir nuevos lugares y nuevas culturas del Ecuador. Otro de sus principales actividades es el poder quedarse en casa, comprar algún tipo de juego, invitar a sus amigos y divertirse sin ninguna preocupación.



# JOSÉ HEREDIA

José es un padre de familia de 65 años muy amigable y trabajador que vive en Cuenca, de espíritu aventurero, entusiasta por la cultura ecuatoriana. Su personalidad es sociable y amable, le encanta compartir con la familia y amigos. Desde pequeño sus padres le inculcaron apreciar la cultura ecuatoriana, desde entonces está dispuesto a conocer un poco más de la cultura de su país.

Cada fin de semana luego de haber trabajado duro, disfruta pasar tiempo con sus amigos y la familia; siempre se reúnen por las noches a jugar cartas, comprar alguna bebida y recordar viejos tiempos escuchando buena música.



# 2.3 PARTIDOS DE DISEÑO

Una vez realizada la investigación la propuesta de este proyecto de graduación se propone en realizar un juego de mesa donde el usuario aprenda y conozca sobre la música tradicional ecuatoriana y sus representantes.

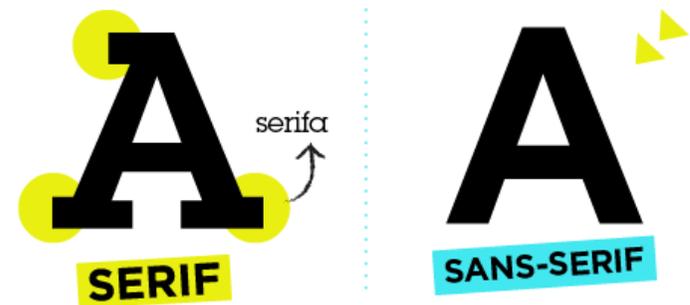
img  
58



## 2.3.1 FORMA:

Para la realización del juego de mesa se plantea diseñar un tablero, cartas donde se colocará el contenido del juego, además de su respectivo packaging, para estos nos utilizaremos los siguientes elementos.

img  
59





img 58/ Ilustración de un Círculo Cromático

img 59/ Tipografía Serif y Sans - Serif

## Tipografía

Para lograr una mayor visibilidad y legibilidad en los textos, se utilizará fuentes tipográficas San Serif para los textos largos con todas sus respectivas variaciones que ofrezca la familia tipográfica por otro lado, para los textos cortos (títulos) se usará una tipografía Script para dar mayor personalidad a la gráfica.

## Cromática

La paleta cromática que se utilizará será de colores no tan saturados tomando como referencia elementos típicos de nuestro folklore; manejando colores planos con sombras generando así un contraste que llamará la atención del público.

## Ilustración

Las ilustraciones tendrán una estética llamativa, con un estilo cartoon, tomando como referentes a Apitantán, quien ha representado la cultura ecuatoriana en sus ilustraciones y a Diego Molina por su forma de caricaturizar a personajes.

### 2.3.2 Función:

El producto tiene como función preservar la identidad cultural, por medio de diseño lúdico sobre la música tradicional ecuatoriana, a manera de un juego donde el usuario conocerá sobre algunos ritmos característicos ecuatorianos de una manera entretenida y divertida.

### 2.3.3 Tecnología:

#### Software

Uno de los procesos que se trabajará son los bocetos a mano donde seleccionaremos los bosquejos que posteriormente se pasará a una digitalización. Los programas que se utilizarán son el Adobe Photoshop para las ilustraciones y Adobe Illustrator para su armado.

#### Impresión

Para la producción del producto será una impresión a láser/full color ya que estos posibilitan el costo de producción para el prototipo. Por otro lado, la calidad de los materiales serán resistentes al desgaste para su manipulación, finalizando con acabados que ayuden a la duración y protección del producto.

img 60/ Adobe Ilustrador

img 62/ Adobe Photoshop

img 62/ Ilustración  
Imprenta

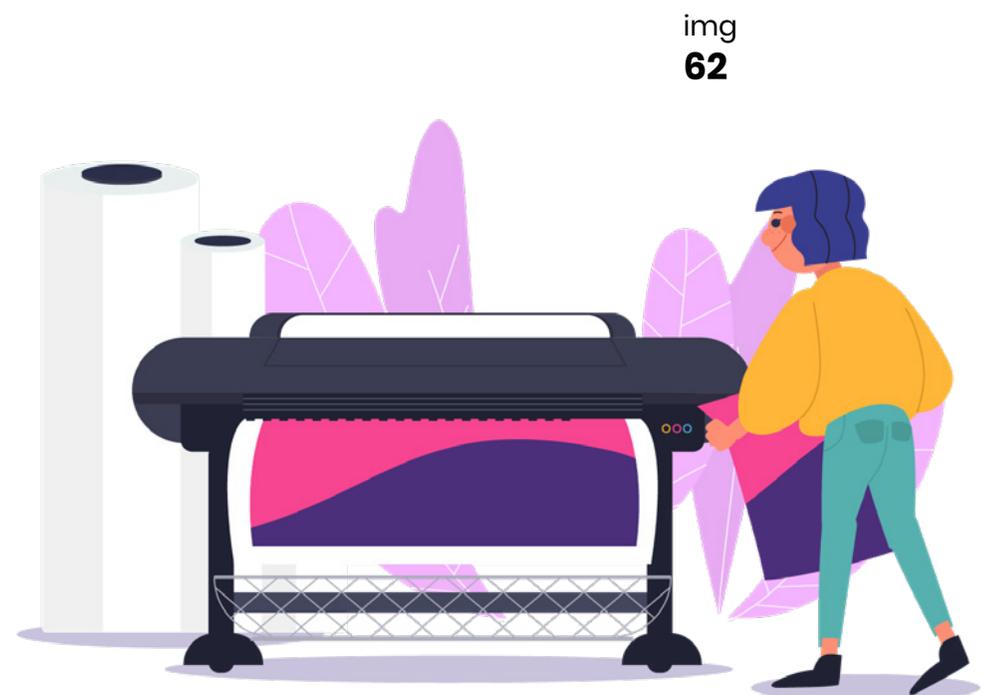
img 63/ Ilustración de Foco



img  
60



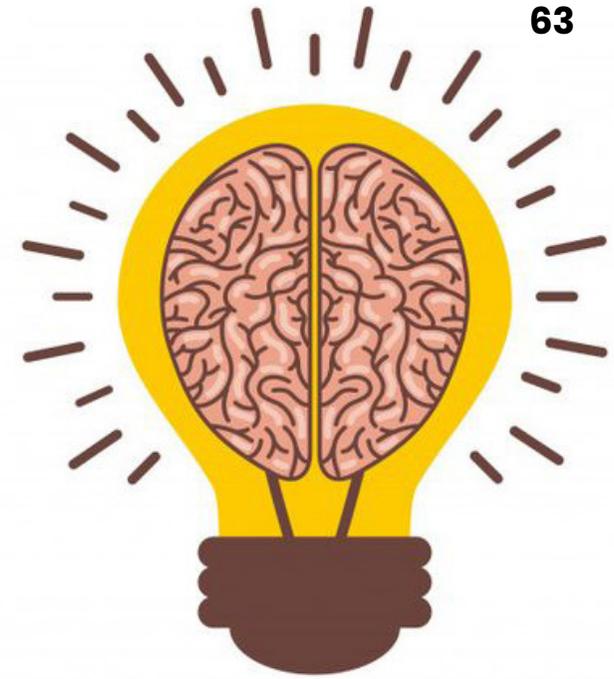
img  
61



img  
62

# 2.4 PLAN DE NEGOCIOS

img  
63



## Producto

Se presentará un juego analógico sobre la música tradicional ecuatoriana a manera de prototipo que aporte a la preservación de la cultura musical donde se conocerá y aprenderá de forma divertida este tipo de música. El contenido como las ilustraciones y textos están relacionando al producto donde los ritmos tradicionales ecuatorianos juegan un papel importante, presentando así un producto que preserve este tipo de música de igual forma que no se pierda la identidad ecuatoriana en los jóvenes.

## Precio

El precio del producto se definirá mediante el costo de producción como los valores de otros productos que se encuentran en el mercado. Buscando mantener calidad/precio hacia el target que se planteó, el cual es clase media y media – alta.

## Plaza

Para la comercialización de este producto, se distribuirá en varios establecimientos como jugueterías, tiendas de música, plataformas digitales, museos y centros culturales del país.

## Promoción

La promoción del producto se dará mediante las plataformas digitales como las redes sociales, teniendo en cuenta que nuestro público objetivo son los jóvenes, esta es una manera más efectiva y directa de llegar al usuario.





# CAPÍTULO 3

---

DISEÑO

# 3.1

# IDEACIÓN

## karaoke con Realidad Aumentada

Esta idea se plantea crear un juego el cual contendrá tarjetas donde no se podrá ver la información de este, utilizando únicamente la realidad virtual para visualizar el tipo de personaje y su respectiva música.

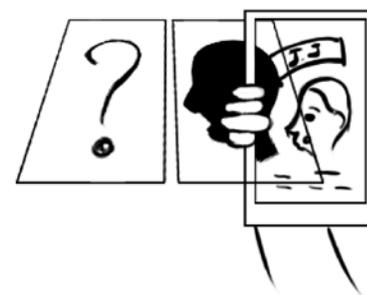
## Monopoly Música Tradicional Ecuatoriana

Se plantea recrear el juego Monopoly, y contenido de esta será a partir de los lugares históricos donde sucedió la música ecuatoriana y sus representantes.

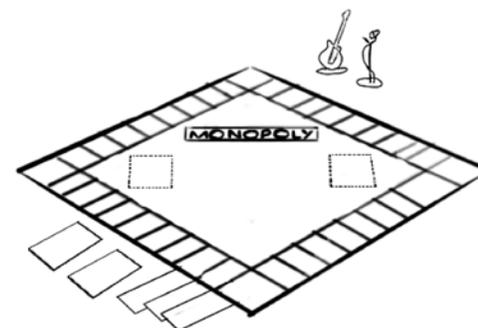
## Juego de mesa convencional

Este tipo de juego se basa en una jugabilidad muy sencilla, partiendo de la utilización de tablero y fichas, donde el usuario tendrá que avanzar por las casillas pasando por pruebas donde pondrán a prueba su memoria, capacidad deductiva y habilidades.

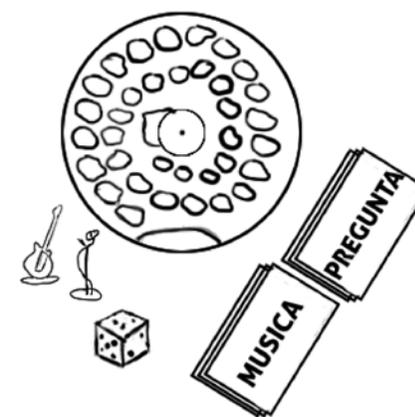
1

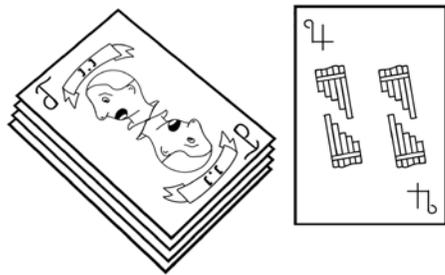


2



3

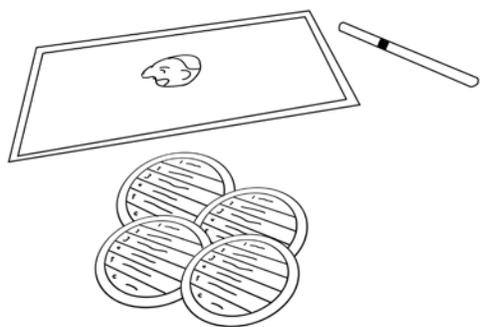




4

## Juego de Barajas

Esta idea plantea el rediseño de una baraja tradicional partiendo de la idea de la música ecuatoriana pasando por los personajes históricos y elementos más representativos de este tipo de música.



5

## El artista

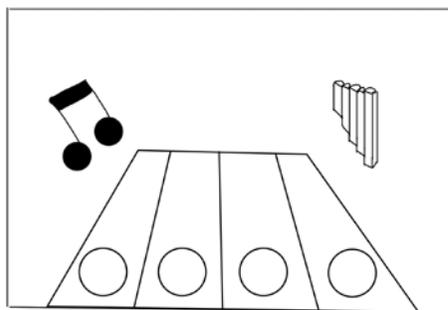
Esta idea presenta el objetivo de sacar el artista que llevamos dentro por medio de unas tarjetas que contendrá una serie de destrezas que el usuario tendrá que realizar como por ejemplo la mímica, el canto, el dibujo, la actuación.



6

## Juego musical con arduino

Esta idea propone crear un juego a partir de la utilización de arduinos donde el usuario podrá conocer sobre los ritmos y tonadas tradicionales del Ecuador, a partir de una interacción entre los propios jugadores creando así una tonada musical, desarrollando su creatividad musical.



7

## Videojuego

Para esta idea se propone recrear un videojuego, basado en la historia de la Música Tradicional Ecuatoriana inspirado en el famoso juego Guitar Hero.

# 3.1.1 TRES IDEAS

Una vez realizada la 10 idea se prosiguió a elegir las 3 ideas por medio de una tabla donde se tomaron en cuenta varios puntos como: Innovación, Facilidad de Realización, Relevancia, Trascendencia, Factibilidad de Uso. Cada parámetro se calificó con una puntuación que va del 1 al 10, siendo 1 la más baja y 10 la más alta.

10 ideas	Inovación	Facilidad de Realización	Relevancia	Trascendencia	Factibilidad de Uso	Total
Juego de rol - Tablero Pop up	8	7	9	9	8	41
Juego de karaoke con Realidad Aumentada	9	5	7	8	9	38
Juego Monopoly versión Musica Ecuatoriana	5	9	6	5	9	34
Juego de Barajas Musica Tradicional Ecuatoriana	6	8	6	5	9	34
Ruleta Musical	8	8	9	7	9	41
Juego de mesa convencional	4	9	7	5	9	34
Creacion musical	8	8	8	7	8	39
Juego de fichas + app	8	7	7	8	8	38
Viejuego	8	4	5	6	8	31
Juego musical con arduino	9	3	8	6	7	33

## Tablero Pop up

El pop-up es una técnica muy creativa y llamativa, gracias a los escenarios tridimensionales, generan una mejor interactividad y comprensión del contenido. A partir de esto se creará una historia sobre la música ecuatoriana.

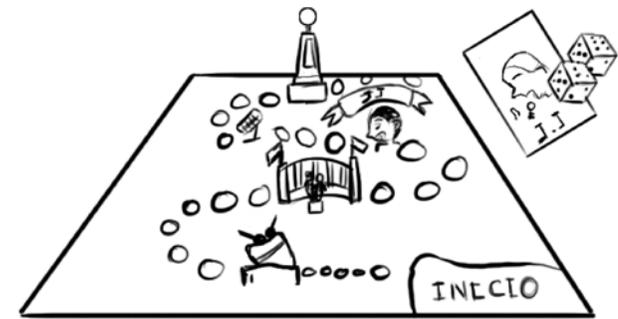
## Ruleta

La ruleta es un juego de azar donde la suerte juega un papel importante. Partiendo de esta idea se planteó crear el sistema de la ruleta transformándolo en un tocadiscos.

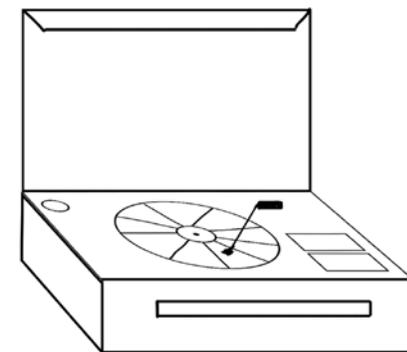
## Creación musical

A partir de una serie de tarjetas, el usuario tendrá que crear una canción con las palabras que tendrá aparecerá en cada una de las tarjetas y gracias a un código QR que este le enviará a una página web donde contendrá diversos backing tracks que podrá utilizar de acompañamiento.

8



9

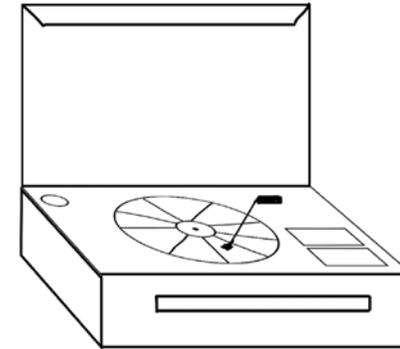


10

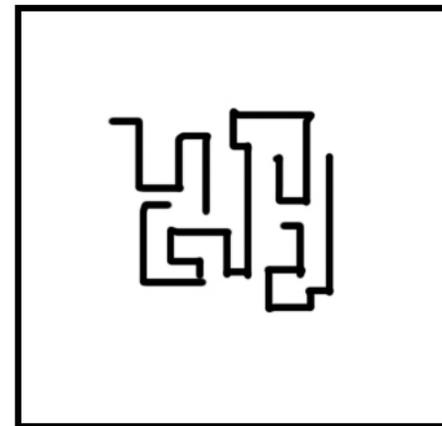


# 3.1.3 IDEA FINAL

Una vez analizado estas 3 ideas se escogió la idea final y para la elección de esta se tomó en cuenta la elección del usuario, a varias personas se les explicó cada idea, cual era su función y su jugabilidad, y la mayoría eligió como mejor propuesta la Ruleta ya que este llamó más su atención por su jugabilidad ya que esta tiene una mayor diversión para conocer este tipo de música y además se tomará un elemento de una de las ideas el cual es la creación de la página web donde estarán los ritmos ecuatorianos que podrán ser escuchados al momento que se realice el juego.



**Ruleta**



**CÓDIGO QR**

# 3.2 PROCESO CREATIVO

## 3.2.1 REGLAMENTO

Para comenzar con el proceso creativo de un juego de mesa, es necesario concretar las reglas del juego, asegurando que el usuario pueda captar su jugabilidad. Las reglas del juego se efectuaron de la siguiente manera.

**Retos:** En el caso de que haya salido la sección de retos, este tendrá un tiempo ilimitado.

6.-Se jugará una tarjeta por jugador o por equipo, y luego pasará el turno al siguiente jugador.

**Para conseguir una ficha**  
Cada vez que el jugador o equipo realice correctamente las actividades obtendrá un ficha de la clasificación que completó. Si el jugador o equipo no realiza las actividades, no obtendrá ninguna ficha y tendrá que tomarse un shot.

**Para Ganar**  
Para conseguir ser el vencedor tendrás que obtener 3 fichas de cada clasificación para completar el tablero, en total necesitarás 9 fichas. Si completas una clasificación, ya no podrás volver a realizar y perderás el turno

**RULETA MUSICAL**

Escanea este código para ir a la página web

# REGLAMENTO

## El Juego

Ruleta Musical es un juego de mesa para 3 o más participantes sobre música tradicional ecuatoriana, donde hay que cantar, responder preguntas y realizar actividades para ganar.

## Objetivo del Juego

Ser el primer jugador en completar el tablero de los diferentes temas, respondiendo y realizando correctamente las actividades.

## Dinámica del juego

- 1.- Se puede jugar en equipos o en forma individual, las reglas aplican para ambos casos. (Cada equipo tendrá su propio tablero)
- 2.- Deberán ponerse las tarjetas boca abajo en la zona de juego.
- 3.- Lanza el dado para decidir quién empezará a jugar. Empieza el jugador con la puntuación más alta.
- 4.- El equipo o la persona que comienza tendrá

que girar la ruleta, una vez que esta haya parado, tendrá que tomar la tarjeta que está en primera posición, ya sea canto, preguntas o retos (esto dependerá en donde haya parado la ruleta), y cada una de las actividades tendrá un cierto tiempo para realizar.



**Canto:** En el caso de que haya salido la sección de canto tendrá 2 minutos para completar la canción. Si el jugador no conoce la letra original recomendamos que complete con la letra más parecida y el jugador o equipo a su derecha estará a cargo de controlar las respuestas. Además tendrá que utilizar el código QR que le dirigirá a la página web, donde estará la instrumental de la canción y las respuestas.



**Preguntas:** En el caso de que haya salido la sección de preguntas, los otros jugadores tomarán la tarjeta y leerán la pregunta correspondiente al jugador. Tendrá 2 minutos para responder correctamente.

# 3.2.1

## MOODBOARD

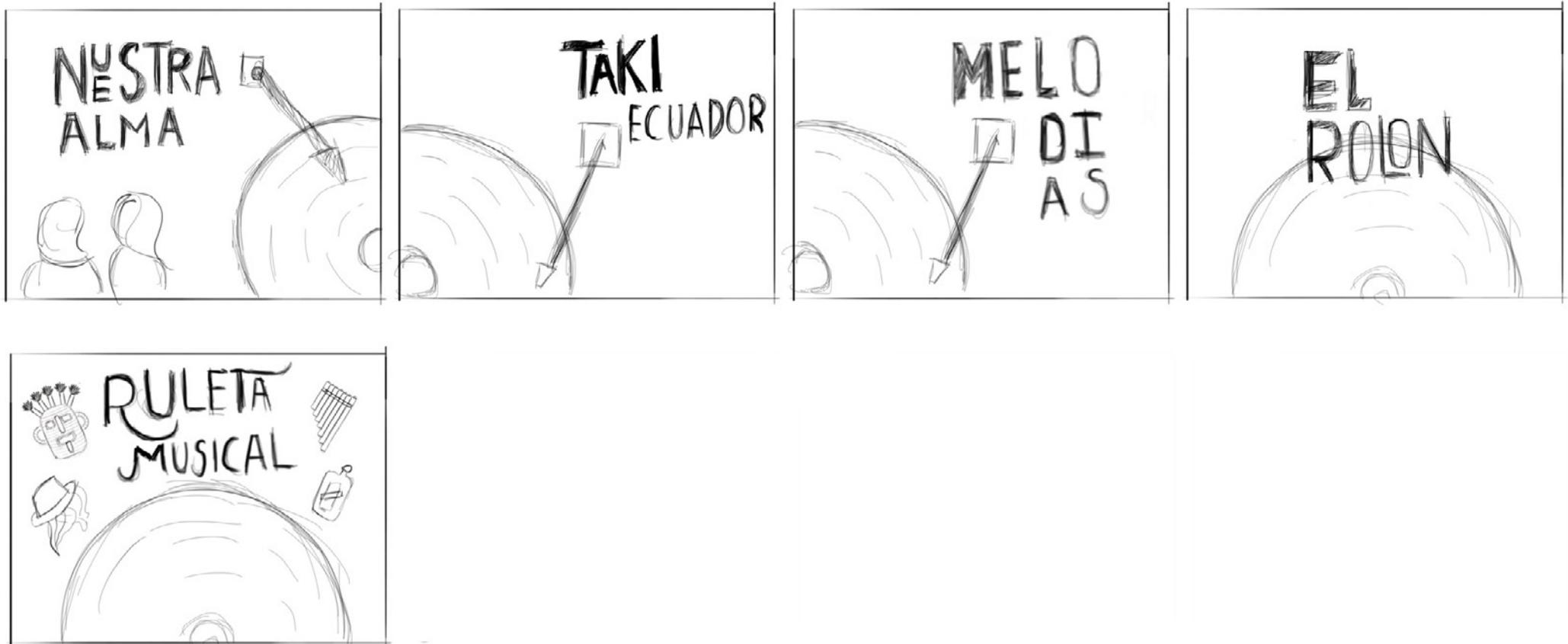
Para empezar con el proceso de bocetación se planteó un moodboard con diversas referencias que ayudarán a la creación de los diferentes elementos, como los personajes, el estilo de ilustración y elementos de la cultura popular.



## 3.2.2 MARCA

Para la creación de la marca se precedió a la bocetación con diferentes nombres que se podrían implementar. Finalmente se escogió el nombre de “Ruleta Musical”, ya que esta hace referencia al juego, permitiendo al usuario poder reconocer el juego.

Para su construcción de la marca se realizó un isologo, es decir la unión de un isotipo y un logotipo, conformando un solo grupo.



## ISOTIPO



El isotipo consiste en el diseño de un elemento característico de la música como es el vinyl.

## LOGOTIPO



Para el logotipo se basó en varias marcas de juegos y en la tipografía popular ecuatoriana. Se utilizó la tipografía "Rompies", la cual se modificó para darle un aspecto popular y se empleó un efecto de profundidad.

## ROMPIES

A B C D E F G H I J K L M N O P  
Q R S T U V W X Y Z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

## RESULTADO FINAL



## TAMAÑOS



## USOS INCORRECTOS



## COLORES: BLANCO Y NEGRO

RUEA  
MUSICAL

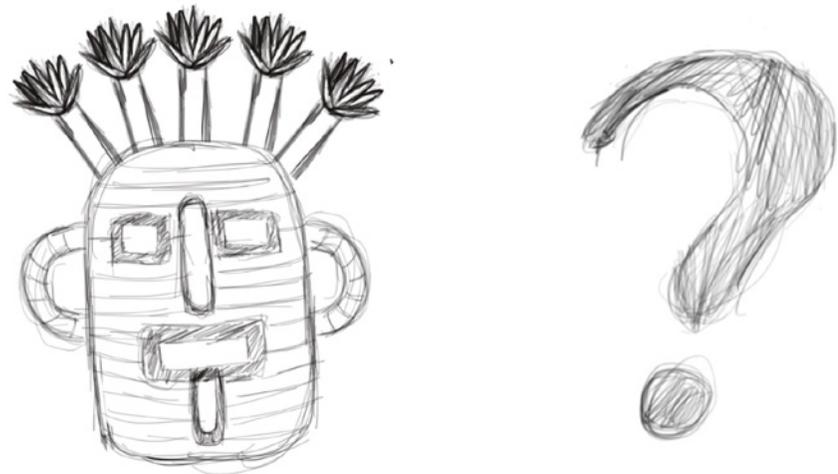
RUEA  
MUSICAL

## 3.2.3 BOCETACIÓN

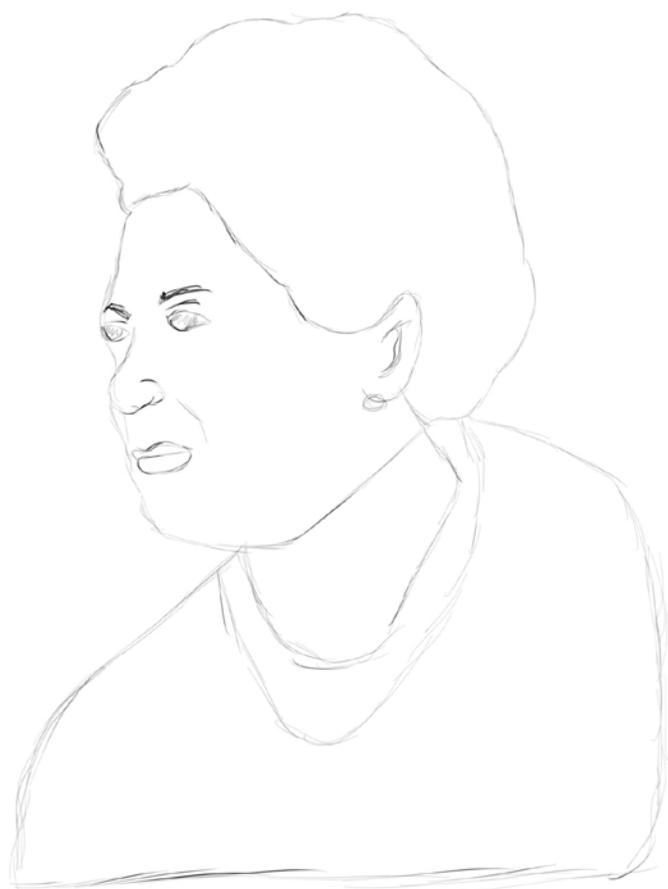
Una vez realizado el moodboard, se procedió a la creación de los diferentes elementos como los iconos que representan a cada calificación, los personajes y elementos representativos de la música popular.

Para la creación de los iconos se diseñaron 3 elementos característicos que el usuario podrá identificarlos.

Para la sección de karaoke se diseñó de una forma sintetizada al cantante Julio Jaramillo, mientras que para la sección de preguntas se tomó como referencia el símbolo de pregunta y para la sección de retos se escogió hacer al personaje Diablo Huma por su personalidad atrevida y osada.



Para el diseño de los personajes se escogieron a 3 artistas, Julio Jaramillo, Carlota Jaramillo y Los hermanos Miño Naranjo, los cuales estarán colocada en las tarjetas de karaoke, y para los elementos de la música popular se escogió unos instrumentos musicales, una botella y un sombrero característico que se utiliza en los bailes populares.



# 3.3 PROCESO DE DISEÑO

## 3.3.1 CROMÁTICA

Para la cromática se utilizó una paleta inspirada en los colores de nuestra cultura, tales como trajes y fiestas populares, se utilizaron colores pasteles y colores poco saturados para tener un mayor contraste.te.

### General



### Diablo Huma



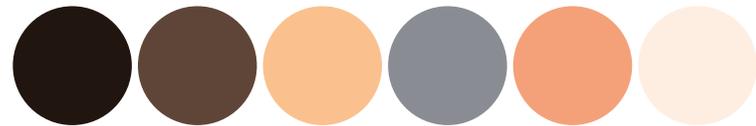
### Julio Jaramillo



### karaoke



### Hermanos Miño Naranjo



### Carlota Jaramillo



### 3.3.2 TIPOGRAFÍA

Para la elección de la tipografía se escogieron dos estilos. En los títulos se empleó la tipografía Marhaban para darle personalidad y estilo al contenido, mientras para los cuerpos de texto se trabajó con la tipografía Montserrat, ya que esta nos permite mayor fluidez y un buen ritmo de lectura. El tamaño que se empleó fue de 11 a 19 pt para que el público a quien va dirigido pueda visualizar.

#### Montserrat

ABDEFGHIJKLMNOPQRST  
UVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuv  
wxyz  
1234567890

Regular

*Italic*

**Bold**

#### *Marhaban*

*ABDEFGHIJKLMNOPQR  
STUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
z  
1234567890*

### 3.3.3 DIGITALIZACIÓN

El programa que se utilizó para la digitalización de las ilustraciones fue Adobe Illustrator, se escogió este programa porque ofrece un diseño vectorial permitiendo una mayor libertad a la hora de modificar y escalar los diseños, haciendo que no pierdan calidad.



Julio Jaramillo

### 3.3.4 LINE ART

Para las ilustraciones de los iconos se utilizó una línea homogénea, mientras que para los personajes realizó una línea modulada, para darle una mayor expresión a los personajes.



Carlota Jaramillo

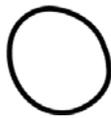


Hermanos Miño  
Naranjo

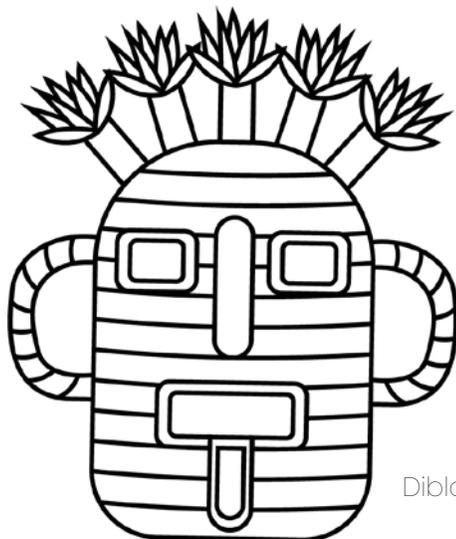




karaoke



Preguntas



Diblo Huma

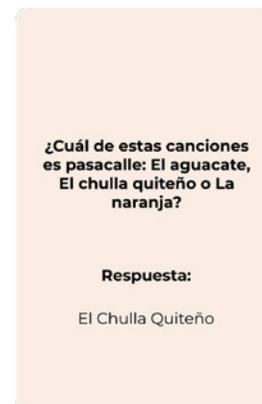
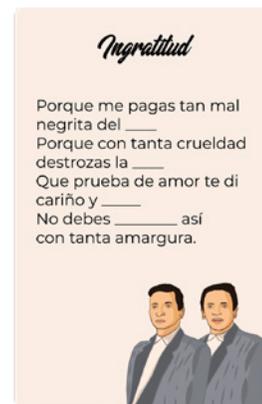
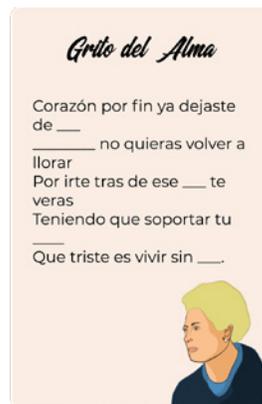


### 3.3.5 TARJETAS

Para el diseño de las tarjetas estas tendrán tiro y retiro.

Para el tiro se utilizarán los iconos que se crearon, para que el usuario pueda identificarlos.

Para el retiro de las tarjetas de karaoke estará expuesto el título de la canción, la letra con los espacios en blanco y su respectiva ilustración, mientras que, para las tarjetas de preguntas, se colocaran sus respectivas preguntas con las respuestas, y en las tarjetas de retos las respectivas actividades.



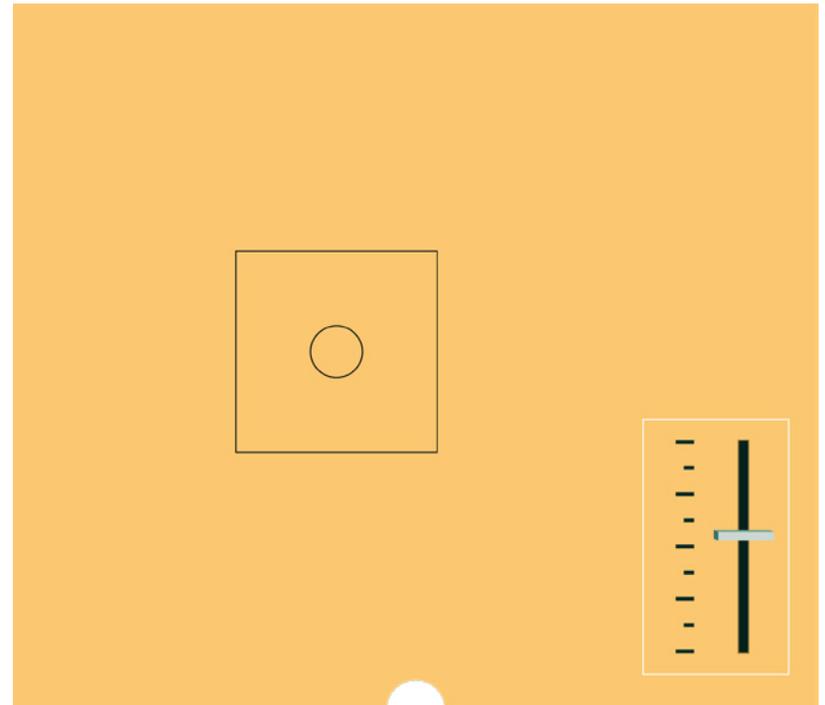
Las dimensiones que tendrán serán de 10 x 6,5 cm

### 3.3.6 TABLERO

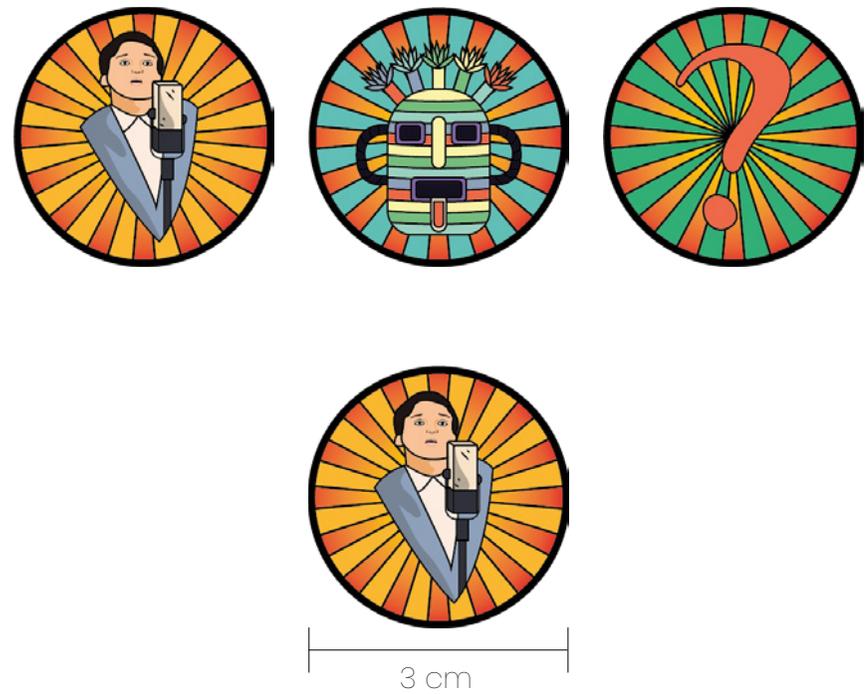
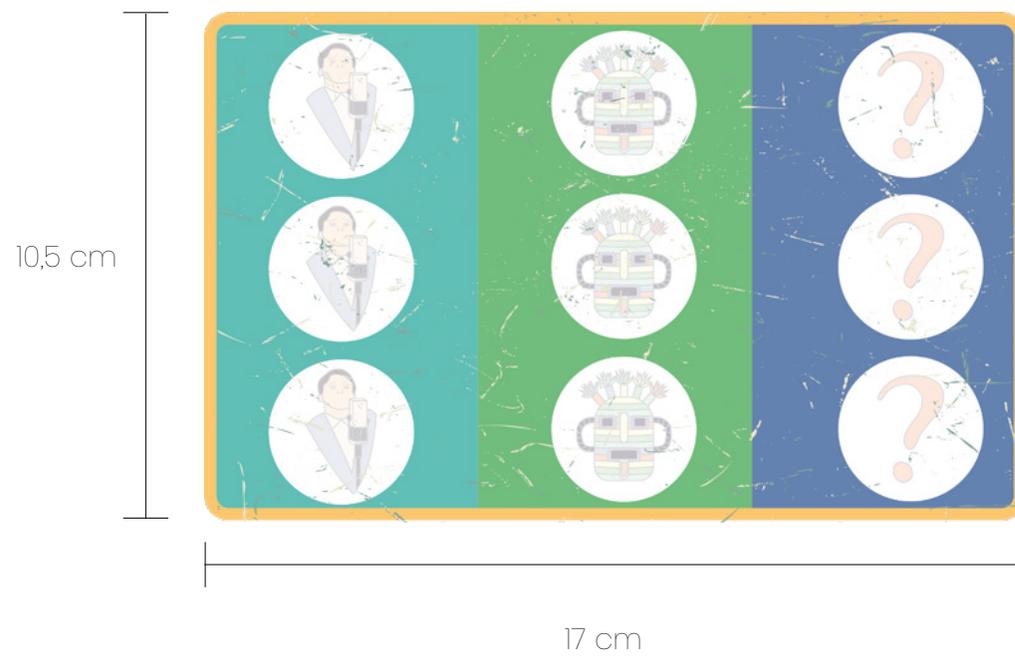
Para el tablero se diseñó el aspecto de un disco de vinyl dividido en 6 partes con sus respectivos íconos, además de su base y de su respectiva aguja.



20 cm



### 3.3.7 TABLA DE PUNTOS Y FICHAS

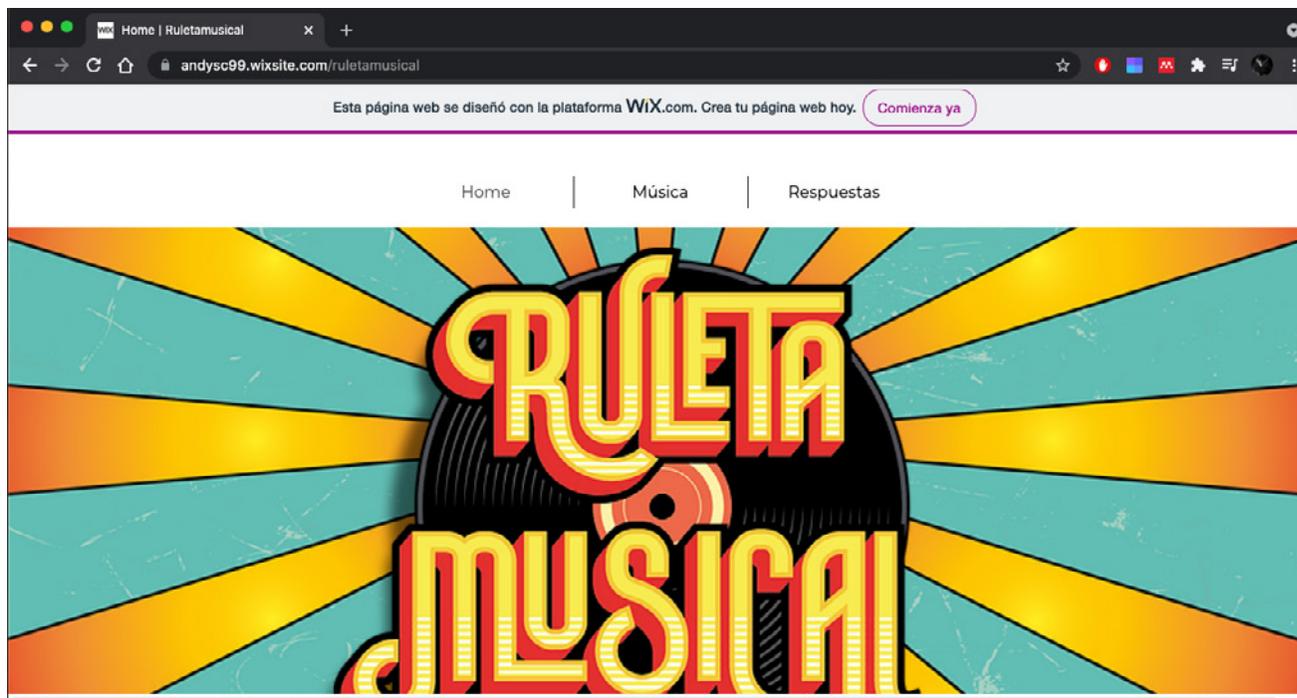


### 3.3.8 TRAMA

Para la creación de la trama se utilizaron los elementos de la música popular y esta podrá ser utilizada en los diferentes soportes del producto.



### 3.3.8 PÁGINA WEB



Vista Web



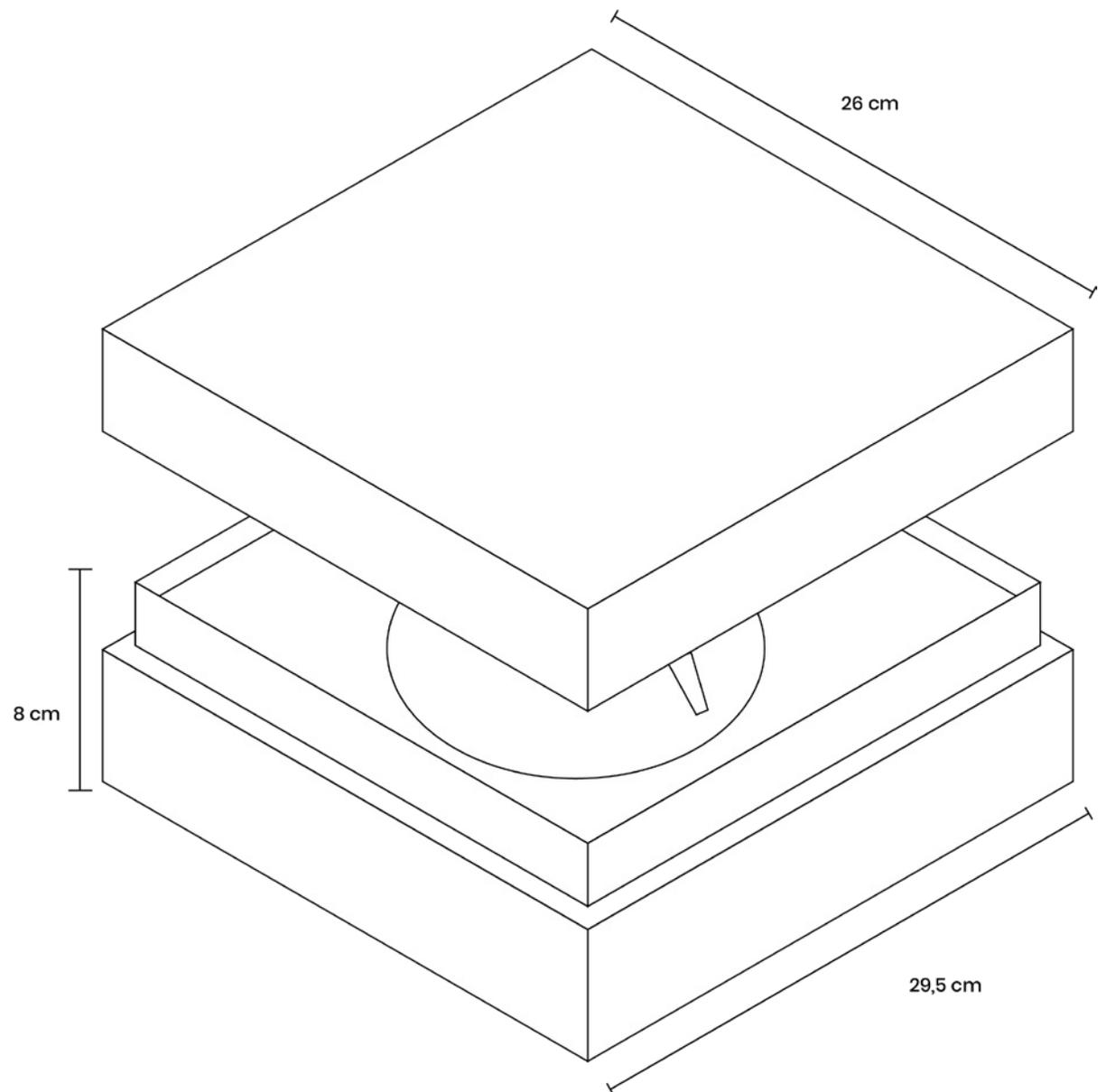
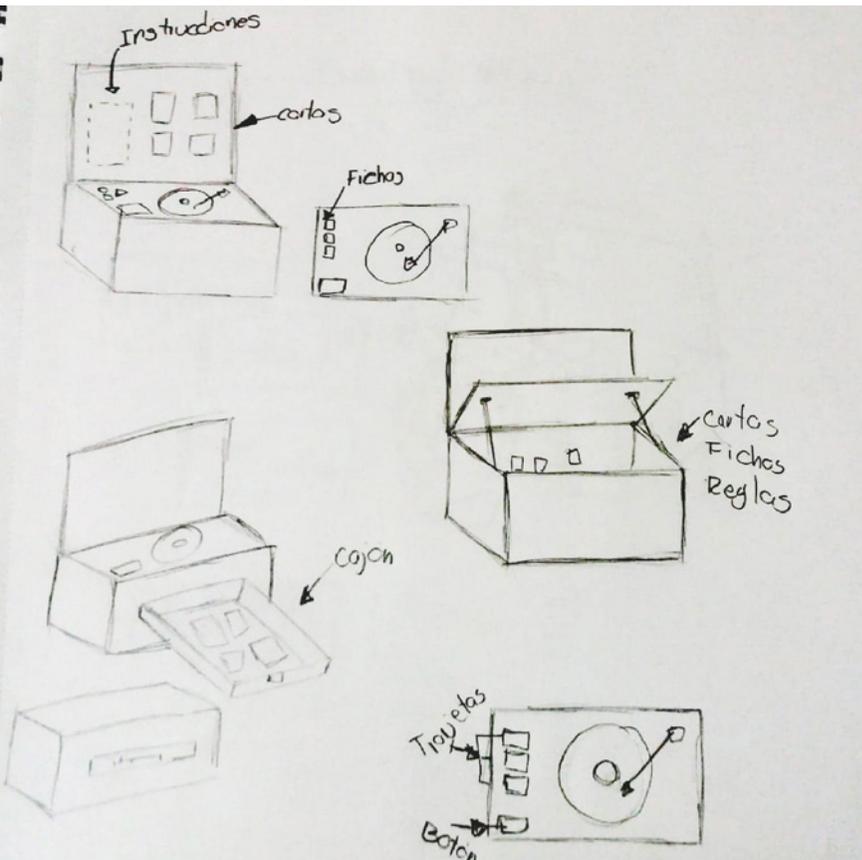
Vista Celular



<https://andysc99.wixsite.com/ruletamusical>

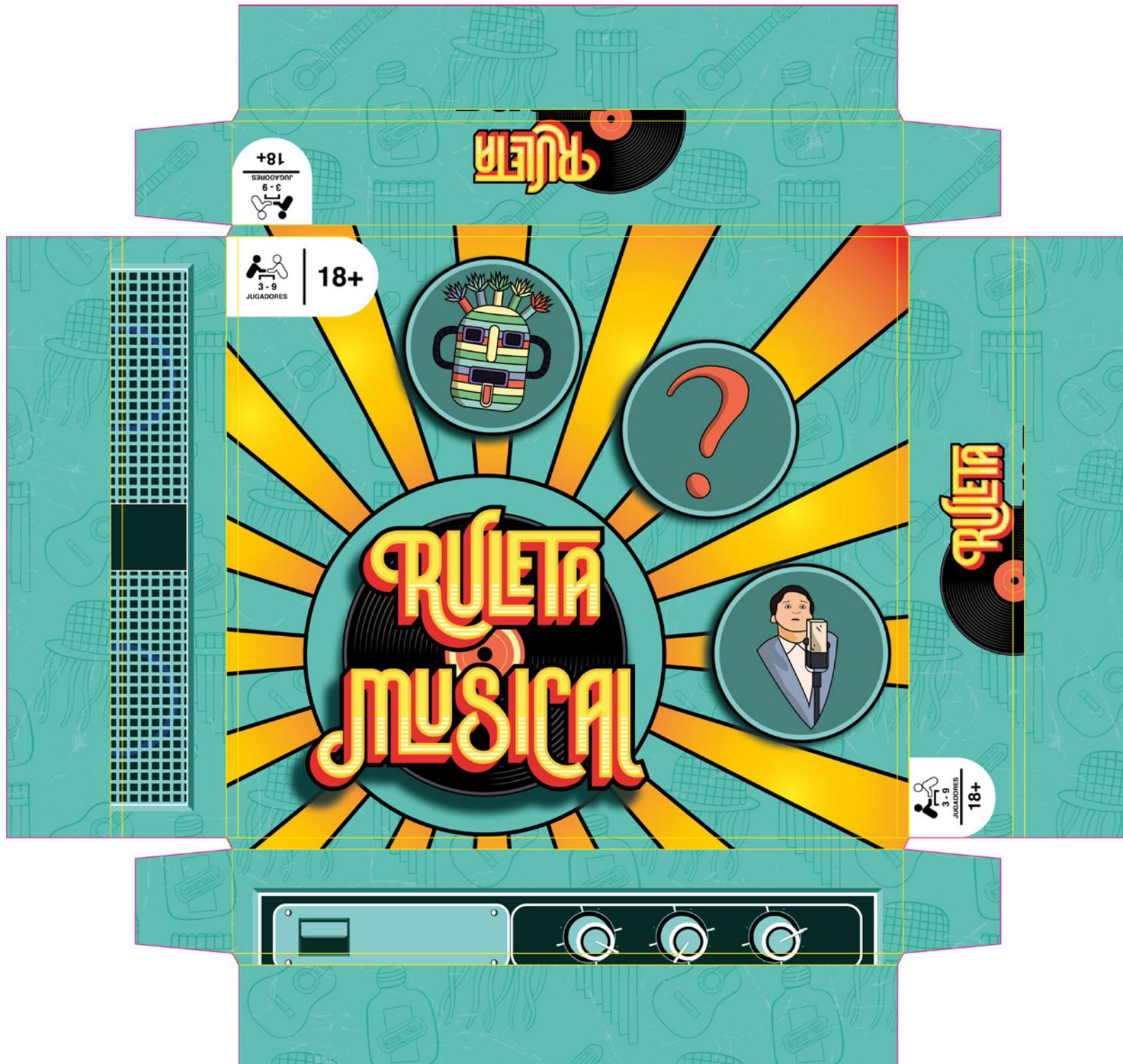
### 3.3.9 PACKAGING

Para el diseño del packaging se tomó el concepto del tocadiscos, para esto se realizaron diferentes bocetos que nos permita identificar la mejor funcionalidad y el guardado del contenido.



 Línea de Dobles

 Línea de Corte



● Línea de Dobles

● Línea de Corte



# PRODUCTO FINAL

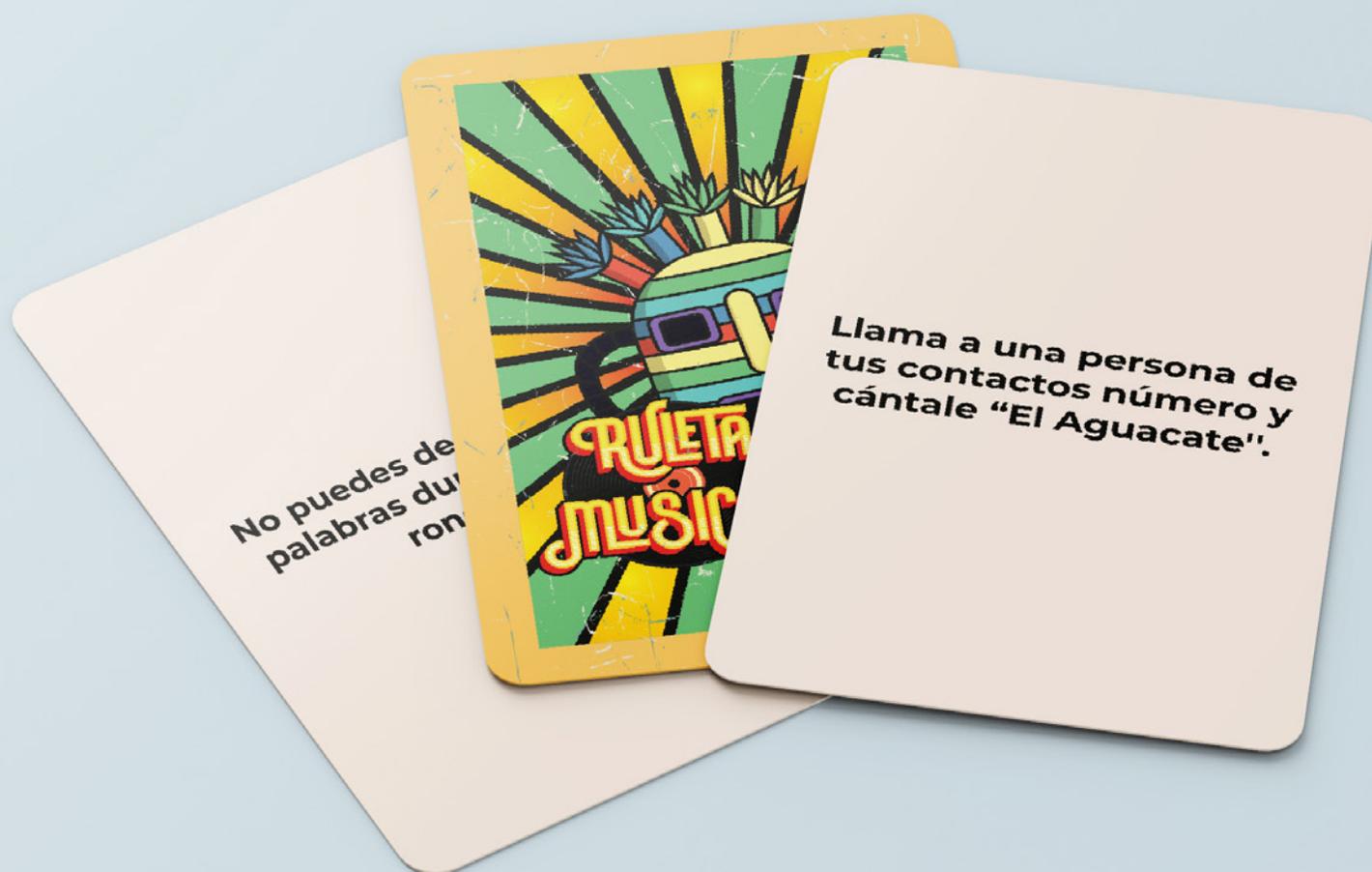


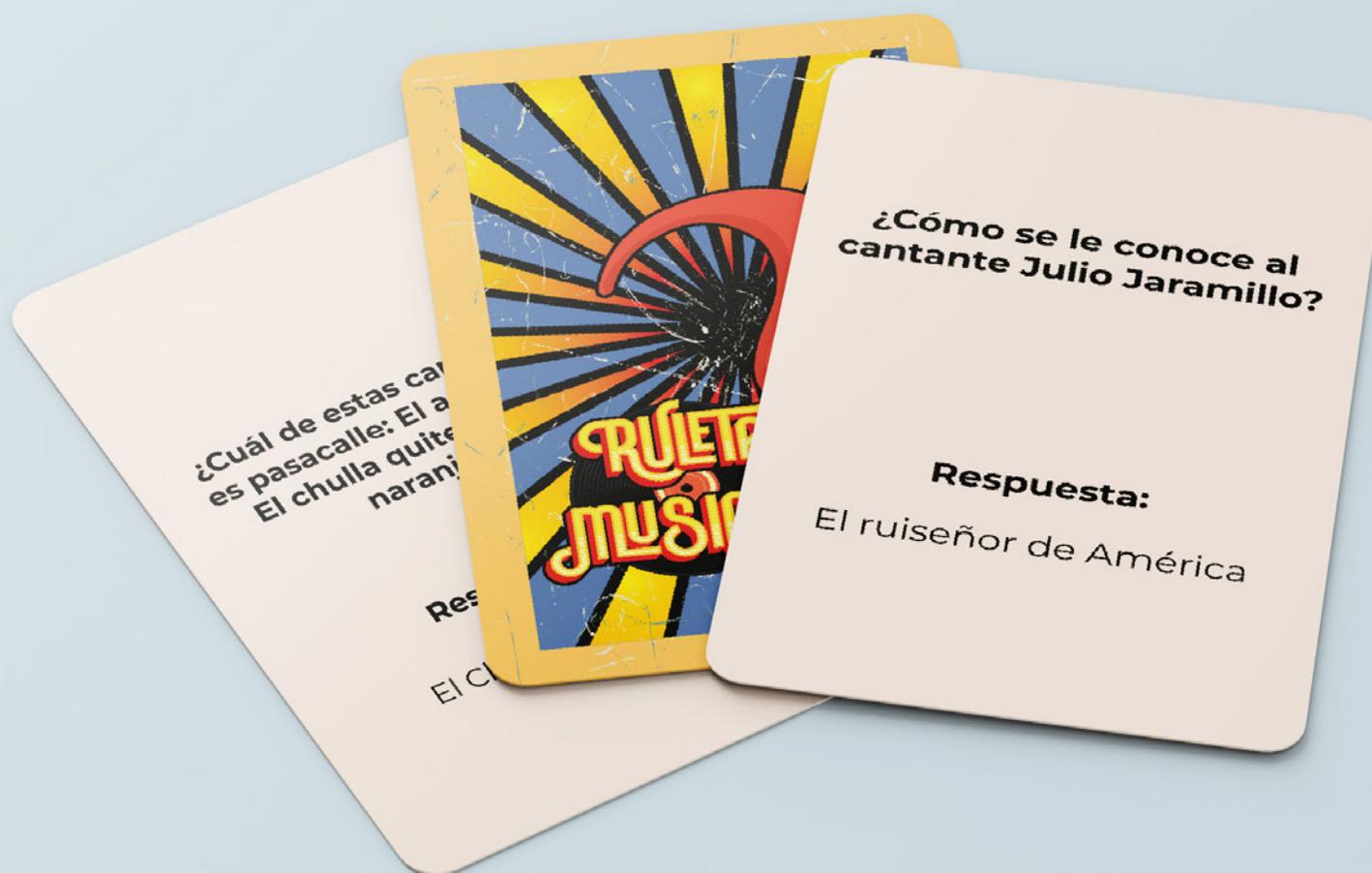












### *La Naranja*

La naranja nació \_\_\_\_\_  
Y el \_\_\_\_\_ la Amarillió  
Tan bonita, tan \_\_\_\_\_  
Tan \_\_\_\_\_ para mí  
Tan bonita, tan \_\_\_\_\_  
Tan querida para \_\_\_\_\_



### *El Alma en los Rabios*

Cuando de nuestro \_\_\_\_\_, la  
llama apasionada  
Dentro tu \_\_\_\_\_ amante,  
contemples extinguida  
Ya que solo por ti la vida me  
es \_\_\_\_\_  
El día en que me \_\_\_\_\_, me  
\_\_\_\_\_ la vida.





# VALIDACIÓN

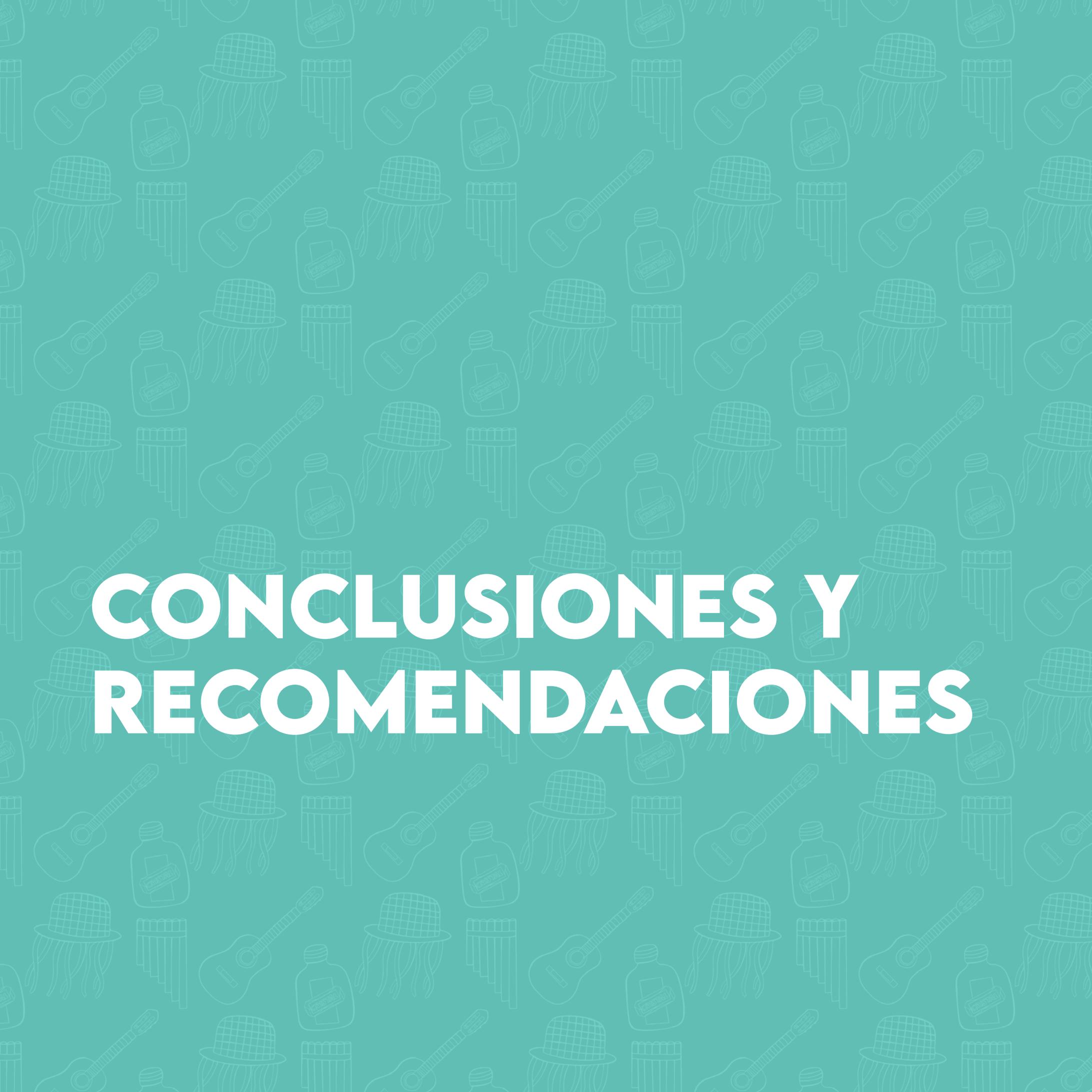
La validación se realizó el 7 de junio en la ciudad de Cuenca mediante 3 Focus Group, entre el rango de edad de 18 a 75 años. Para la validación se mostró el prototipo producto con todas las tarjetas, sus fichas las tablas de puntos, para que los usuarios puedan interactuar. Primero se habló de manera general en qué consistía el proyecto para poder contextualizar, y luego se procedió a entregarles el producto. En general la respuesta fue bastante positiva, desde el primer contacto con el producto, les llamó mucho la atención el diseño que se realizó y la jugabilidad. Les gustó esta forma de conocer y recordar la música tradicional ecuatoriana, aparte decían que les parece una buena elección que contenga retos el juego, ya que algunos géneros pueden ser muy melancólicos, muy apagados y eso le da un aire más placentero al juego. Recomendaron mejorar el reglamento ya que no se lograba comprender con facilidad, sugiriendo que contenga gráficos para captar mejor la idea.











# CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El objetivo de este proyecto fue preservar la música tradicional ecuatoriana mediante la creación de un producto lúdico. El uso de este elemento permitió recuperar el interés de los jóvenes a conocer más sobre nuestra música y que los adultos recuerden su época, como se apreció en la validación.

Luego de haber pasado por muchos problemas al comienzo de la tesis se logró generar un producto lúdico con una gráfica suficientemente llamativa y colorida que llame la atención del target a quién va dirigido, mediante un proceso extenso de investigación, bocetación y digitalización, se logró generar un juego de mesa desarrollado desde su marca, personajes y empaque, que cumple con los objetivos y alcances planteados.

Este proyecto fue realizado durante una pandemia, lo cual resultó un proceso complejo ya que no estuvimos presentes con los profesores, por eso recomiendo aprovechar las clases ya que cada docente aporta en distintos ámbitos al proyecto haciendo más enriquecedor, realizar siempre pruebas ya sea de montaje o impresión para visualizar la calidad del producto, escoger un tema que les apasione y conocer nuestras fortalezas como diseñadores, eso ayudaran a un mejor desarrollo.

Respecto a mi proyecto se puede utilizar la misma temática en temas como la gastronomía, historia, fiestas populares, etc, para motivar a los jóvenes a conocer más sobre nuestra cultura y no perder nuestra identidad.

# BIBLIOGRAFÍA

- Aranda, D.** (2015). Game & Play: diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/57725>
- Arias, L.** (2009). La identidad nacional en tiempos de globalización. *Revista Electrónica Educare*, 13(2), 7–16. <https://doi.org/10.15359/ree.13-2.1>
- Barrantes, P.** (2017). El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05 [Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Escuela de Posgrado.]. In Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Escuela de Posgrado. Repositorio Institucional Digital – UNE. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1429>
- Bengoa, J.** (1996). La comunidad perdida. In *surcorporacion.cl* (Paulina Ma). Ediciones SUR. [http://surcorporacion.cl/publicaciones/Coleccion\\_Estudios\\_Historicos/Bengoa/Comunidad.pdf](http://surcorporacion.cl/publicaciones/Coleccion_Estudios_Historicos/Bengoa/Comunidad.pdf)
- Castillo, P.** (2011). Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos. *Cuadernos Del Centro de Estudios En Diseño y Comunicación. Ensayos*, 38, 83–164. [www.palermo.edu/dyc/maestria\\_diseno/tesisup.html](http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/tesisup.html)
- Chacón, P.** (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 16(5), 1–8.
- García, E., Malucin, W., & Alarcón, G.** (2018). Pasillo Ecuatoriano, Origen Identidad y Olvido Ecuadorian Hall, Origin Identity and Forgetfulness. Artículo *Revista de Estrategias Del Desarrollo Empresarial* Marzo, 4(11), 19–27. [www.ecorfan.org/spain](http://www.ecorfan.org/spain)
- García, J.** (2018, July 16). ¿Qué tan importante es la composición en el diseño? *Teinux Blog*. <https://teinux.com/blog/2018/07/16/que-tan-importante-es-la-composicion-en-el-diseno/>
- García, P.** (2016). *Fundamentos teóricos del juego*. Wanceulen Editorial. [https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/33693?fs\\_q=Fundamentos\\_\\_teóricos\\_\\_del\\_\\_juego&prev=fs](https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/33693?fs_q=Fundamentos__teóricos__del__juego&prev=fs)

- Guerrero, P.** (2002). LA CULTURA (Abya-Yala, Vol. 1). Abya-Yala. [https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/11429/1/La cultura.pdf](https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/11429/1/La%20cultura.pdf)
- Guzmán, P.** (2014). Música ecuatoriana para contrabajo, adaptación de géneros tradicionales [Universidad de Cuenca].
- Harris, M.** (1990). Antropología Cultural (V. Bordoy & F. Revuelta (eds.); Honorio, V). Alianza Editorial. [https://dlwqtxtslxzle7.cloudfront.net/56333082/Harris-Marvin-Antropologia-cultural.pdf?1523894926=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAntropologia\\_Cultural.pdf&Expires=1616727105&Signature=Q~RgEtPs2a1ExVr-4RnSG7P0hBpFSoY2MzDLMsqKYsIAKlqtYG8I](https://dlwqtxtslxzle7.cloudfront.net/56333082/Harris-Marvin-Antropologia-cultural.pdf?1523894926=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAntropologia_Cultural.pdf&Expires=1616727105&Signature=Q~RgEtPs2a1ExVr-4RnSG7P0hBpFSoY2MzDLMsqKYsIAKlqtYG8I)
- Lupton, E., & Phillips, J. C.** (2016). Diseño gráfico: nuevos fundamentos (C. Jacobson & N. Brower (eds.)). Editorial Gustavo Gili. <https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/93375>
- Martínez, Á.** (2015). Música ecuatoriana en la construcción de la identidad cultural en niñas y niños de sexto año de educación básica de la escuela Cuatro de Octubre, cantón Mejía, parroquia Cutuglagua, barrio San Francisco, N 1, provincia Pichincha, período 2015-2016 [Quito: UCE]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/11270>
- Mazzeo, C.** (2017). Diseño y sistema: bajo la punta del iceberg. Ediciones Infinito. <https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/77395>
- Minda, P.** (2014). La marimba como Patrimonio Cultural Inmaterial. SERIE ESTUDIOS. <https://mail.inpc.gob.ec/pdfs/Publicaciones/lamarimbapatriculturalinmaterial.pdf>
- Olivera, A.** (2011). PATRIMONIO INMATERIAL, RECURSO TURÍSTICO Y ESPÍRITU DE LOS TERRITORIOS. Cuadernos de Turismo, 27(27), 663-677. <https://revistas.um.es/turismo/article/view/140151>
- Sandoval, J. M.** (2009). Música patrimonial del Ecuador (Juan Pablo, Vol. 3). Cartografía de la Memoria. [www.flacsoandes.edu.ec](http://www.flacsoandes.edu.ec)
- Teixes, F.** (2015). Gamificación: motivar jugando. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/57871>
- Tipán, L.** (2017). Música tradicional en la interculturalidad en niños-niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo "Alexander Hamilton" D.M. Quito, periodo 2016 [Quito: UCE]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/13011>
- Wong, K.** (2011). La música nacional : una metáfora de la identidad nacional ecuatoriana. Revista Ecuador Debate, 84, 177-191. <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/3598/1/RFLACSO-ED84-11-Wong.pdf>



# ANEXOS

	<b>Abstract of the project</b>						
							9
	<b>Title of the project</b>	Graphic Design of a playful product as a contribution to preservation of Ecuadorian traditional music.					
	<b>Project subtitle</b>						
	<b>Summary:</b>	<p>Traditional music has always been an important part of Ecuadorian culture and it has served as an emotional link to enjoy its various melodies with family and friends. Ecuadorian music, due to globalization, has been seriously affected by foreign genres that have considerably modified the tastes of the population. Through the study of theories on culture, traditional music, graphic system and playful design, This project proposed to preserve traditional Ecuadorian music through a game where you can enjoy and learn about the different musical rhythms, as the same as their representatives.</p>					
	<b>Keywords</b>	Culture, Globalization, Graphic System, Playful Design, Game, Musical Rhythms, Representatives					
	<b>Student</b>	SACTA CARPIO ANDY SEBASTIÁN					
	<b>C.I.</b>	0105569545	<b>Code</b>	81422			
	<b>Director</b>	Juan Lazo					
	<b>Codirector:</b>						
	Para uso del Departamento de Idiomas >>>				<b>Revisor:</b>		
					Durán Andrade María Karina		
				<b>N°. Cédula Identidad</b>	010260367-7		

